POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: XENOBLADE ★ ACE ONLINE ★ MISTERY CASE FILES ★ STARFOX 64 3D ★ BLEACH: SOUL RESURRECTION ★ GREEN LANTERN ★ PAC-MAN & GALAGA DIMENSIONS ★

MARCA player

PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

TU REVISTA MULTIPLATAF

NÚMERO 36
SEPT 2011

MÁS JUEGOS...

- RAGE
- DISHONORED
- LOS SIMS 3
- VAYA FAUNA
- DRIVER SAN FRANCISCO
- RESISTANCE 3
- WRC 2
- MARIO KARTS 3DS
- BODYCOUNT
- MIGHT & MAGIC HEROES 6

¡CONCURSAZOS!

10 XENOBLADE EDICIÓN COLECCIONISTA (JUEGO + MANDO)

5 DUKE NUKEM FOREVER EDICIÓN PELOTAS DE ACERO

8 423793 601322 00036

www.marcaplayer.com

¡REPORTAJE EXCLUSIVO!

DIABLO 3

Blizzard nos devuelve al infierno







AVANCE

GEARS OF WAR 3

Modo Horda... ¡Brutal!

ANÁLISIS A FONDO

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Por fin está entre nosotros lo nuevo de Square Enix

WARHAMMER® 40,000

SPACE MARINE®

SOY LA GUERRA



"SPACE MARINE SE PRESENTA COMO UNA MIXTURA DE DOS PESOS PESADOS DE LA ACCIÓN: GEARS OF WAR Y GOD OF WAR"

RESÉRVALO EN EXCLUSIVA EN





INCLUYE 4 ARMADURAS COMPLETAS



DISPONIBLE 9 SEPTIEMBRE 2011





















THQ





GAME OVER



EL SABOR ES EL KING

burgerking.es



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General de Negocio: LUIS ENRIQUEZ
Director General MARCA: ALEX BAIXAS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano

COORDINACIÓN DE CONTENIDOS
- Gustavo Maeso (Marca Player TV)
- Chema Antón (Marca Player)
- *Juan García (Guías)*
- *José de la Fuente (Marca Player FM)*
- *David Navarro (Marcaplayer.com)*
- *Jaume Esteve (Marcaplayer.com)*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Alejandro Peña (Actualidad)
- Marta Sánchez Ortigosa
- John Tones (Mondo Pixel y Mondo Viejuno)
- Sara Borondo (Reportajes)
- Javier Artero
- Angel Llamas "Wako"
- Akihabara Blues
- Iván H. Cuesta
- Pablo Juanarena
- José Luis Villalobos
- Edu López

DISEÑO
- Sol García (Maquetación)
- *Duardo* (Diseño Original Marca Player, Diseño Portada, Guías, Responsable PC y Hardware)

EDICIÓN Y CIERRE
- David Navarro Blázquez (Edición)
- Sol García (Cierre)

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero (joseamunoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro González Sánchez. Director de Marketing: Juan Hevia. Subdirectora de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Marketing: Emilia Salvador/Matteo Gobbo. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR
Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI  FIPP

Editorial



PS VITA: ¿EL PRECIO PUEDE SER SU PERDICIÓN?



> ***David Sanz***
Director Marca Player
@dsanzverjano

DURANTE ESTAS SEMANAS, LA POLÉMICA que rodea a las bajas ventas de 3DS en todo el mundo ya ha comenzado a salpicar a su más directa competidora, PS Vita, a falta de meses para su lanzamiento.
Hemos podido leer cómo Nintendo ha tenido que abordar los malos resultados de su joya de la corona a base de compensaciones para los 'early birds' que se hicieron con la consola durante la campaña de lanzamiento mientras tratan, a base de rebajas en el precio, de maquillar unas cifras que no llegan ni por asomo a los presupuestos marcados por la compañía. Eso sí, un servidor, creyente en la visión de negocio de Nintendo, presupone que tienen un plan B, puesto que la mera bajada del PVP de la consola no conlleva implícito un incremento en sus ventas.
La situación que vive Nintendo con 3DS ha activado las alarmas de los denominados analistas de mercado, que ya comienzan a advertir a Sony de que su PS Vita, cuya puesta de largo será en unos meses, necesita una revisión del precio final, ya que corre un serio riesgo de sufrir el mismo problema que 3DS. A pesar de que a primera vista es cierto que PS Vita ofrece más funcionalidades que 3DS y que el catálogo de juegos presentados en el E3 -además de las confirmaciones de última hora que van llegando a las redacciones- pinta muy bien, lo cierto es que su elevado precio puede suponer un problema para un consumidor muy castigado por los precios y por la cantidad de elementos a pagar (compra de novedades, pago de sistemas de juego online, DLCs cada vez más abundantes...). A este hecho se suma la cada vez más amenazante sombra de iOS o Android como plataforma de juegos.



El exceso de oferta siempre ha sido un detonante para la rebaja de los precios, por lo que es de recibo que Sony termine bajando el precio para poder competir con 3DS y los terminales móviles durante 2012.

¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR MARCA PLAYER EN LOS KIOSKOS DE TU CIUDAD, PUEBLO O PROVINCIA? ENVÍANOS UN MAIL A ***REVISTAS@UNIDADEDITORIAL.ES*** Y DI SI LLEGA TARDE, O SI FALTAN DONDE QUIERES COMPRARLA. ¡QUEREMOS AYUDARTE!

Participa »
Entra en los sites de Marca Player.
¡Tu opinión cuenta!

facebook Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en las páginas de la comunidad!

twitter www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

Equipo 2011



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"Ahora sí que me largo de vacaciones, ¡ahí os quedáis pringaos!"
ME GUSTA: Juegos Android en la piscina
ODIO: El catálogo veraniego
JUEGO A: Bastion



Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"Faltan 10 segundos para el momento más embarazoso de tu vida."
ME GUSTA: Una 3DS a 169 €
ODIO: El cambio de planes de Nintendo
JUEGO A: StarFox 64 3D



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"Hasta siempre Don Miguel, gracias por todo lo que me diste Te haré sentir orgulloso."
ME GUSTA: Winter is coming.
ODIO: Bodycount, ¡es refeo!
JUEGO A: Fruit Ninja. ¡Kiaaaaa!



David Navarro
REVIEWS & REPORTAJES

"¿Transformers? ¡Mucho mejor los Transmorphers!"
ME GUSTA: Los juegazos del Summer of Arcade
ODIO: El retraso de PS Vita
JUEGO A: Deus Ex: HR



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"'Cuando un tonto va por una linde, o se acaba el tonto o se acaba la linde"
ME GUSTA: El fresquito mañanero
ODIO: Esperar al bus 30 min.
JUEGO A: Mystery Case

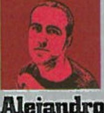


Duardo
DISEÑO & REDACCIÓN

"Trotamundos masivos soy hasta se me olvida dónde estoy..."
ME GUSTA: Deus Ex: HR
ODIO: Que Bioware no doble ¡Ya les vale!
JUEGO A: WoW parche 4.2A



Jaume Esteve
MARCAPLAYER.COM

Alejandro Peña
ACTUALIDAD

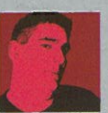


Angel Llamas
REVIEWS

Marta Sánchez
MARCAPLAYER.COM



Iván H. Cuesta
MARCAPLAYER.COM



Edu López
MMO PLAYER



Ángel Pedrero
REVIEWS



Javier Artero
REVIEWS

CONTENIDOS



EXCLUSIVA DIABLO III

SECCIONES FIJAS

MMOPLAYER
TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE





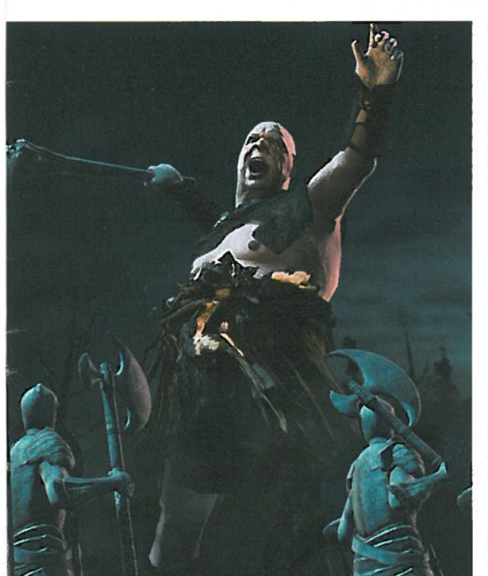
46 AVANCE **RAGE**



54 AVANCE **LOS SIMS 3: ¡VAYA FAUNA!**



50 AVANCE **DISHONORED**





95 ANÁLISIS **HARRY POTTER Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE**



78 ANÁLISIS **DEUS EX: HUMAN REVOLUTION**



82 ANÁLISIS **XENOBLADE CHRONICLES**



MARCA PLAYER Nº 36 SEPTIEMBRE 2011

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

Y muchos más...

DIABLO III

EL FIN DE LOS DÍAS SE ACERCA

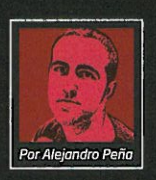
La profecía ha comenzado. La señal caída del cielo así lo atestigua. ¿Estaremos preparados para el horror?

Blizzard es probablemente la compañía que mejor sabe gestionar los tiempos de desarrollo de un juego. No se pone fecha; no dependen de nadie. Conocen muy bien que lo que prima en esta industria es lanzar al mercado un producto de calidad y, por tanto, bien acabado. Es por ello que, tras el éxito de *Diablo* (1996) y *Diablo II* (2000), nadie se ha sorprendido de que haya pasado más de una década y aún permanezcamos sin disfrutar de su tercera parte.

Tras anunciarse en 2008, *Diablo III* ha ido generando más y más expectación para los fans, y la compañía estadounidense ha sabido marcar los tiempos de información a la perfección para mantenernos, todavía hoy, en vilo constante.

Sin embargo, esta tediosa espera parece llegar a su fin. Su beta cerrada está muy cerca y, a pesar de que a fecha de cierre de esta revista desconocíamos cuándo se lanzará, todo indica que no se prolongará más allá del mes de septiembre.

Mientras esperamos, hemos tenido el privilegio de asistir a la central de Blizzard (en California), para probar en primicia mundial lo que da de sí esta anticipada versión de *Diablo III*, y la espera ha merecido la pena. El gran trabajo visual que se ha realizado da buena cuenta de ello, porque tanto los personajes como los escenarios lucían a un fantástico nivel. A su vez, la cámara nos permitía percatarnos de todo el entorno. Pero si quieres saber cómo comienza todo, sigue leyendo... »


Por Alejandro Peña

Visitamos el cuartel general de Blizzard en Irvine (California) para probar de primera mano el juego de PC más esperado del año. El RPG por excelencia tiene mucho con lo que ilusionarnos.



Diablo III mejora a su antecesor en todos los aspectos

Veinte años han pasado ya desde que el Arcángel Tyrael destruyera la piedra del mundo con el fin de evitar que la humanidad cayera en la corrupción impulsada por el Señor de la Destrucción. Los Tomos Nephalem avisaban de que el fin de los días se iniciaría con una señal en los cielos, y los pergaminos horádricos mencionaban el alzamiento de los muertos y la llegada del Señor de las Mentiras. Ese hecho se ha producido, y el arqueólogo e historiador, -último Horadrim- Deckard Caín, lo tiene muy claro: el mal ha regresado y debemos estar listos para luchar.

Es ahí donde comienza nuestra andadura en ***Diablo III***. Ya sea como Mago, Bárbaro, Cazador Nocturno, Médico Brujo o Monje, nuestro primer cometido será averiguar qué es esa señal que ha caído del cielo y por qué ha colisionado precisamente en un lugar tan fuertemente marcado como Tristán.

De esta forma, el comienzo nos sitúa camino de Nueva Tristán, un lugar reconstruido en las afueras de la antigua ciudad, con el propósito claro de averiguar lo sucedido. Pronto nos toparemos con Leah, la sobrina de Deckard Caín, quien nos contará que su abuelo ha quedado atrapado en las ruinas debido al impacto. Nuestra primera misión en el juego será rescatarlo, y las consecuencias de conseguirlo darán lugar a un gran enfrentamiento con un antiguo enemigo resurgido del inframundo -el anterior rey de Tristán corrompido por el mal de Diablo-. En nuestras andanzas por la beta conocimos también a Aédrig Eamon, el herrero de la ciudad, quien estará dispuesto a ayudarnos con la condición de rescatar a su mujer de una suerte de celda para infestados. Una vez cumplamos su petición, el Herrero gustosamente reparará para nosotros todo lo que necesitemos desde entonces, y estará disponible como uno de los tres artesanos que nos acompañarán en caravana para ofrecernos sus servicios (Joyero y Místico son los restantes).

Sobre la Beta: Aunque se nos antojó un poco corta, la aleatoriedad de los mapas y de las misiones secundarias pueden brindarnos largas horas de juego.

DIABLO I

Tras el Exilio Oscuro, los tres Demonios mayores fueron capturados por los Horadrim y enterrados en distintas ciudades. Diablo fue sepultado en la ciudad de Tristán, donde poco a poco corrompió al Arzobispo Lázarus para que este le entregara el cuerpo de Albrecht, el príncipe del reino de Khanduras. Una vez conseguido, Lázarus puso la Piedra del Alma en la frente de Albrecht para que Diablo poseyera su cuerpo. Tristán clamó por ayuda, y valerosos héroes acudieron de diversas zonas para luchar contra el mal que había despertado. Consiguieron derrotarle, por el momento.

DIABLO II

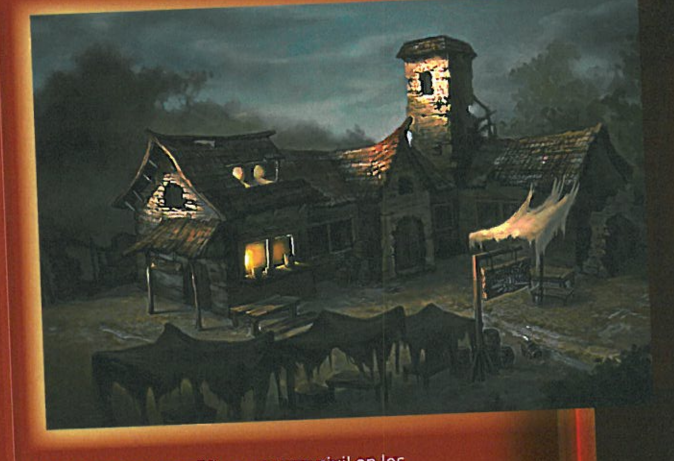
Sabiendo que el mal nunca podría ser derrotado, el héroe del título original decidió portar la Piedra del Alma en sí mismo y viajar a los Reinos del Este para exorcizar a sus demonios interiores. Sin embargo, Diablo tenía otros planes. El Señor del Terror liberó a sus hermanos, Mefisto y Baal, y juntos comenzaron una nueva campaña de horrores. Con mucho esfuerzo, los nuevos héroes que aparecieron consiguieron detener a Diablo y a sus dos hermanos, aunque Baal costaría un poco más.

▲▲ **Habilidades:** Por primera vez en la saga, cada clase poseerá un recurso diferente con el que efectuará sus poderosas habilidades.

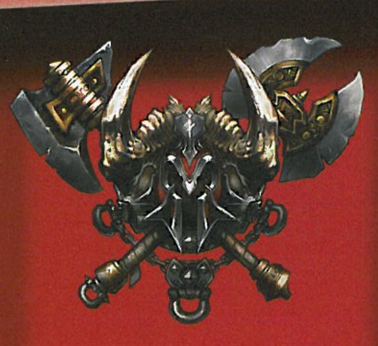
ANTES DE DIABLO

El Eterno Conflicto entre Ángeles y Demonios llevó a una paz que dio origen al único refugio de la humanidad

Millones de años antes de la existencia de la humanidad, Ángeles y Demonios combatieron en una guerra eterna y constante por el destino de toda la creación. Sin embargo, un grupo de Ángeles y Demonios renegados se aliaron para detener el conflicto. Juntos detuvieron la guerra y crearon un Santuario donde pudieran vivir en paz. Con el tiempo, los renegados comenzaron a mezclarse y a tener descendencia. Generación tras generación, los hijos de estos Ángeles y Demonios se convirtieron en Nephalem, hombres mortales que poseían increíbles poderes heredados de su sangre angelical y demoníaca. Unos miles de años antes de los acontecimientos del título original, Ángeles y Demonios volvieron a luchar para atraer a la humanidad hacia sus propios propósitos. Este conflicto, conocido como la 'Sin War' (Guerra del Pecado), culminó con un pacto que declaraba como libres a los humanos para decidir su propio destino.



Al poco tiempo estalló una guerra civil en los Infiernos Abrasadores, y los Demonios Mayores; Diablo, Mefisto y Baal fueron exiliados a Santuario. Entonces, el Arcangel Tyrael aprovechó la oportunidad para conceder tres piedras del Alma a los Horadrim, una orden de magos mortales, para que capturaran en ellas a las tres malvadas entidades. Los valerosos héroes de la hermandad lo consiguieron, y enterraron cada una de las tres piedras del alma en tres remotas ubicaciones.



BÁRBARO

El rol clásico de tanque correrá a cargo del Bárbaro. La lucha a corta distancia será su especialidad. Blizzard nos confirmó que será un personaje distinto al Bárbaro de Diablo II, pero que poseerá muchas de las características y habilidades de su predecesor.

Recurso:
El Bárbaro usará su Furia como recurso para realizar sus más poderosos ataques. Este medidor se regenera lentamente siempre que causemos o suframos daños. Utilizarla será espectacular.

Habilidades:
La Ira berserker es su más destacable aptitud. Su apariencia se transforma y entra en un estado de furia que aumenta sus atributos causando graves daños a los enemigos durante varios segundos.



CAZADOR DE DEMONIOS

La última clase en anunciarse es a la vez la que cubre el combate a distancia. Mezcla de Amazona y Asesina, maneja los arcos y ballestas a la perfección así como las trampas y las bombas aderezadas de magia.

Recurso:
La única clase que posee dos recursos compartidos. La Disciplina se recarga lentamente y la usará para sus aptitudes defensivas; mientras que el Odio es utilizado para las habilidades ofensivas con una rápida recarga.

Habilidades:
Su más poderosa habilidad es Lluvia de flechas, la cual nos permite lanzar ocho oleadas de proyectiles en todas direcciones. También podremos desplegar una Torre Centinela para cubrirnos.



MONJE

A caballo entre el Paladín y la Asesina, su dominio de las Artes Marciales hacen de él un enemigo rápido y letal en el cuerpo a cuerpo. Sorprendió su versatilidad y manejo. Una de las clases más espectaculares de ver en acción.

Recurso:
El Monje alimentará sus ataques gracias al Espírtu. Una fuente de energía que se recargará muy lentamente solo con ciertos ataques, pero nos permitirá realizar las habilidades más poderosas de este personaje.

Habilidades:
Como experto en combate, el Camino de los Cien Puños es su habilidad más temible. Tres rápidos y poderosos ataques cruzados en un solo combo que pulveriza todo a su alrededor.



MÉDICO BRUJO

Con una clara similitud al Nigromante de Diablo II, esta carismática clase nos atraerá por su gran variedad de habilidades mágicas ofensivas, maldiciones y por su expléndida carta de criaturas para invocar.

Recurso:
Su fuente de poder es el Maná. Esta mágica sustancia, ya clásica en los juegos de rol, se rellenará automáticamente y tendremos cada vez más capacidad a medida que subamos de nivel o nos equipemos con ciertos objetos.

Habilidades:
En niveles altos es capaz de invocar un poderoso Ejército de Fetiches para que luchen por él. También destaca el Bombardeo de Espíritus con el que lanzamos múltiples proyectiles arcanos desde el cielo que dañan a los enemigos.

Para evitar los odiados 'spoilers' no desvelaremos más detalles de los acontecimientos que se dan en esta esperada versión de prueba.

Más allá de un número límite de misiones para completar -como en cualquier otra demo- no percibimos ningún otro tipo de censura en el juego. Gracias a esto, pudimos conocer que las habilidades, al menos en su versión actual, se van obteniendo de manera progresiva -y sin poder elegir-, a medida que subimos de nivel. Esto quiere decir que comenzábamos con dos habilidades básicas, y que íbamos desbloqueando nuevas hasta alcanzar el 29 como nivel máximo. Llegado a este rango, al menos en la beta, supuestamente tendríamos todas las habilidades disponibles. Para usarlas, la interfaz nos permitía mantener activas un total de seis aptitudes, a la vez que podíamos cambiarlas cuando quisiéramos sin penalización alguna. Del mismo modo, dispondremos de tres huecos para las habilidades pasivas que iremos sumando a medida que ganemos más experiencia. Todas ellas se pueden modificar con efectos distintos gracias a las ya conocidas cinco runas combinables y que hacen posible que ningún personaje tenga nunca una configuración idéntica a la de otro jugador. Todo un logro.

Pero esto, obviamente, no fue lo único que tuvimos la oportunidad de comprobar in-situ. El inventario presentará novedades importantes, tales como la existencia de dos nuevos tipos de equipación: las brazaderas »



Atrévete: Adentrarnos en siniestros castillos como este será una tónica habitual del juego. Advertimos, no será lo peor.

LAS CLASES DE DIABLO



MAGO

El sustituto de la Hechicera en Diablo II. Es joven y rebelde, pero posee unas capacidades innatas para manipular magias prohibidas a su antojo. Es a la vez portador de los elementos y un maestro manipulador del tiempo.

Recurso:
El Mago bebe del Poder Arcano para ejecutar sus poderosas habilidades. Un recurso similar al Maná, pero con la peculiaridad de recargarse más rápidamente al subir de nivel, en lugar de aumentar su capacidad máxima.

Habilidades:
Al igual que el Bárbaro, una vez seamos Magos experimentados podremos convertirnos en Arcanos y adoptar una forma mágica que potenciará todas nuestras habilidades. También tendremos la posibilidad de invocar un aliado.

Battle.net ha despertado la polémica. Tendremos que estar siempre online, pero gracias a ello estaremos en contacto permanente con los amigos.

De entre las novedades del modo multijugador, ya conocíamos la existencia de las llamadas 'Arenas de Batalla' donde equipos de hasta cuatro jugadores se enfrentarán en intensas batallas PvP. El modo PvE estará separado de este, por lo que durante la campaña principal solo podremos cooperar.

La gran sorpresa que nos llevamos en Irvine, y que está levantado múltiples críticas, es que para jugar tendremos que estar permanentemente conectados a Battle.net. Esto no ha gustado demasiado a los jugadores más tradicionales, ya que nos impedirá disfrutar del título si, por ejemplo, estamos en un pueblo, en un avión, o en cualquier otro sitio que no disponga de conexión a Internet.

Por contra, esta faceta online conlleva también grandes mejoras, como el duro control que Blizzard podrá realizar ante futuros 'hackers' o trucos que pudieran surgir. Mantendrá un juego limpio y siempre equitativo. Tampoco podemos olvidar que, a diferencia de los anteriores títulos de la saga, ahora nos mantedremos en constante comunicación con nuestra lista de amigos y podremos unirnos a sus partidas con un solo golpe de ratón (ya jueguen a *Diablo* o a otros juegos de Blizzard).

Otra incorporación importante es el llamado 'Estandarte'. Un indicador que aparecerá junto a nuestro personaje en la interfaz principal y que nos mostrará emblemas significativos que nos dirán si somos personajes 'hardcore', el nivel de dificultad actual y los logros obtenidos, entre otras muchas cosas.







» y las hombreras, así como como tres nuevos objetos especiales con funciones totalmente nuevas y de una importancia capital. Nos referimos, en primer lugar, al Caldero de Jordan, con el que podremos, sin ir más lejos, cambiar en cualquier ubicación los artículos que nos encontremos por oro sin la necesidad de volver a la ciudad -y evitando así quedarnos sin espacio-. En segundo lugar, obtendremos el llamado Cubo Nephalem, con el cual se nos permitirá transformar aquellas armas y armaduras que no podamos usar en materiales posteriormente reciclables por el Herrero para fabricar objetos ('crafting') con propiedades mágicas aleatorias que sí nos sirvan. El tercer y último artilugio es muy similar a la 'Piedra de Hogar' de *World of Warcraft*, que nos permitirá volver a la ciudad tras un breve tiempo de preparación. Servirá como sustituto de los antiguos portales de ciudad, ya que, como afirmaban sus responsables, "servían a los usuarios para escapar fácilmente de las zonas de peligro". De ahí que tengamos que permanecer quietos e intactos para utilizarla.

No podemos concluir sin mencionar la notable mejora que ha experimentado la inteligencia artificial de los enemigos, ya que estos nos perseguían incluso por distintas superficies y obstáctulos. Tampoco cabe obviar la existencia de eventos dinámicos, pues inmersos en una misión principal, ahora nos asaltarán aleatoriamente objetivos secundarios que podremos cumplir o no, y que nos otorgarán recompensas especiales en forma de botines.

Sin duda, esperar ha merecido la pena. *Diablo III* marcará de nuevo un hito.■

NOVEDAD: CASA DE SUBASTAS

Sabiendo que el comercio era una de las facetas más utilizadas y divertidas para los jugadores experimentados en *Diablo II*, Blizzard ha decidido crear la llamada Casa de Subastas. Esta nueva función estará integrada en la interfaz del juego y centralizará todas las actividades comerciales que se produzcan dentro del mismo. Cualquiera de nuestros personajes tendrá la posibilidad de subastar un objeto encontrado en el juego directamente, situándolo en un espacio común de nuestro baúl entre los distintos avatares que tengamos. De esta forma quedará inmediatamente publicado y disponible para la compra del mejor postor. Esto no tendría mayor relevancia que las grandes posibilidades que añade al comercio del juego, sin embargo, la historia cambia cuando se anuncia que existirán dos tipos de Casas de Subastas: una cuyas transacciones las efectuaremos con el oro adquirido del juego, ¡y otra en la que podremos comprar y vender con dinero real! Blizzard asegura que no afectarán a las fluctuaciones del mercado, pero cobrarán un pequeño porcentaje en forma de tasas cada vez que publiquemos un objeto o realicemos una transacción. El método de pago utilizado será mediante fondos agregados a Battle.net o a través de una tercera compañía de pagos (como PayPal).





ENTREVISTAS



"Seguiremos manteniendo la misma ambientación oscura de siempre"

Tuvimos el placer de charlar unos minutos con Alex Manberry, productor senior del juego, quien nos contestó amablemente a unas preguntas:

¿Por qué optasteis por un diseño artístico y una ambientación más colorida en Diablo III?

Yo no diría eso. El juego es de por sí muy oscuro. Tenemos muchas mazmorras. Si hay algo que podemos discutir es que las tecnologías han cambiado y podemos hacer más con el color, pero eso significa que el juego no tenga oscuridad. Creo que hemos mantenido bastante esa ambientación.

¿Puedes adelantarnos la duración aproximada de la campaña y de cuántos actos se compondrá?

No podemos decir cuántos actos tendrá la campaña, pero te podemos asegurar que tendrá una duración aproximada a la de *Diablo II*, aunque obviamente con una jugabilidad mucho más profunda, con más cosas por hacer, y con una historia más convincente.

"Nuestro PvP será distinto al de StarCraft II. Primaremos más la diversión que la competición"

Las habilidades y sus runas son una parte fundamental en *Diablo III*. Tuvimos el privilegio de hablar con Wyatt Cheng, diseñador técnico, acerca del equilibrio entre las distintas clases.

¿Tienen cada una de las cinco runas efectos similares en las habilidades según su color?

No quisimos hacer que la runa roja sea siempre fuego, o que la runa azul sea siempre hielo. Eso sería muy restrictivo. Queremos que sean sugerencias. Por ejemplo, la runa roja significará fuego, pero también daño, o la palabra 'más'; añadir magnitud al efecto deseado.

¿Cómo funcionará el Matchmaking del PvP, estará orientado a la competición como *StarCraft*?

Al contrario. Nuestra intención es enfocarlo hacia una experiencia más divertida y no al 'e-sport'.

¿Habrá combinaciones de clases que resulten más efectivas en las batallas PvP de las Arenas?

No, porque la diversidad en las habilidades eclipsará a las clases. El tipo de personaje cuenta, pero aún más la construcción que tú le hayas realizado.







DEAD ISLAND
18
www.pegi.info

09-09-11
DEADISLAND.COM

XBOX 360.
XBOX LIVE


PS3

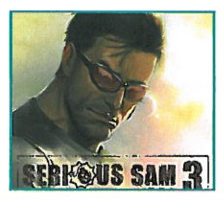
PC

DEEP SILVER



NUEVO PACK DE MAPAS PARA COD: BLACK OPS

Bajo el título de *Rezurrection*, el DLC ofrecerá cuatro niveles remasterizados de zombis y un nivel en la Luna junto a la banda sonora. Llegará el 23 de agosto a Xbox 360 por 1.200 MP. En PC y PS3 semanas más tarde.



SERIOUS SAM 3 EN PC PARA 4 JUGADORES

El esperado *Serious Sam 3* en su versión para PC contará con un modo multijugador a pantalla dividida para hasta cuatro jugadores. Uno jugará con teclado y ratón, mientras que los otros tres lo harán con los clásicos pad.

QUAKECON 2011

20 AÑOS DE ID SO

Hemos viajado a la calurosa Dallas para celebrar con John Carmack sus 20 años en la industria.

Parece que fue ayer cuando un joven Carmack nos sorprendía con aquellos primeros juegos en que nos ponían en perpectiva subjetiva. Sin embargo, han pasado 20 años de aquello, y por eso han decidido celebrarlo a lo grande. En primer lugar, lanzando ***Rage***, la que será la cuarta franquicia creada por esta desarrolladora, y del que tienes un avance en la página 46. Pero también han querido celebrarlo con sus fans en la que es la party gratuita más grande de cuantas se celebran durante el año, a nivel mundial.

Según Todd Hollenshead, co-fundador de iD Software, "la diferencia radica en la fusión con el público de este evento. Ellos interactuan con nosotros y nosotros aprendemos mucho cada año de lo que quieren y buscan". Quizá el gran cambio de esta feria ha sido la entrada de Bethesda como compradora de iD, convirtiendo el evento en gratuito. Esto ha permitido ampliar el público.

Así, se aprovecha el evento para algo más que mostrar el shooter de turno. En esta edición hemos podido jugar por primera vez al esperádisimo *The Elder Scrolls V: Skyrim*, que promete ser uno de los títulos más importantes de la presente generación de consolas (y del que os hablaremos en nuestro próximo número). También se han querido dar nuevo datos de Dishonored (página 50) y Prey 2, mostrándose por primera vez al público general todos estos títulos en la Quakecon.

Pocos anuncios se hicieron, a pesar de



TORNEOS DE QUAKE, RAGE y los grandes juegos de Bethesda para lo que queda de año.



John Carmack, co-fundador de iD Software

Su futuro más cercano

"Podría ponerme a trabajar en construir cohetes, pero eso no es divertido. Y además, haciendo videojuegos se necesita mayor tecnología."



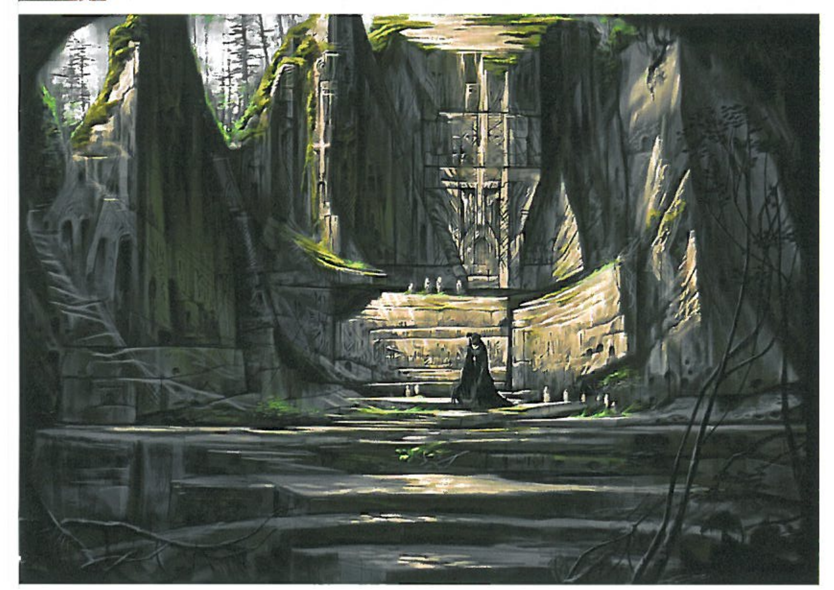
SONY LANZA PLAYSTATION NETWORK PLAY

Similar al 'Summer of Arcade' de Microsoft, Sony lanzará a PSN cuatro juegos durante varias semanas. *SSFIII Third Strike Online Edition* abrirá el periodo el 24 de agosto, el cual se prolongará hasta el 20 de septiembre.

FTWARE







TRAS LA COMPRA DE iD por parte de Bethesda, sus juegos también estuvieron presentes en el evento.

esperarse el de *Doom 4* durante el evento. Será en la próxima edición cuando sepamos más detalles al respecto. Mientras tanto nos debemos conformar con *Rage*, que no es poco, y con la confirmación de que el iD Tech 4, usado por ejemplo en *Quake 4*, será publicado gratuitamente durante la próxima navidad. Todo un regalo para los fans de esta compañía. Así seguro que durarán muchos años más. ■



TODOS LOS VIERNES, DE 23.30 A 0.00 HORAS EN RADIO MARCA

Recuerda que ahora puedes escuchar nuestro propio programa de radio, Marca Player FM, que se emitirá todos los viernes de 23.30 a 0.00 horas en Radio Marca. Junto al equipo liderado por José de la Fuente, os traemos la primera red social de videojuegos en la radio. El mismo grupo que dio vida al gran programa Blade FM os brindará con cada edición sus respectivos análisis de los últimos juegos del mercado, sus propios avances de los títulos que están por llegar (con intervenciones del equipo de redacción y colaboradores de la revista), así como las últimas noticias de impacto y las bandas sonoras más relevantes y que más han marcado a las generaciones de jugadores. Además, si por cualquier causa mayor te lo pierdes durante su emisión en Radio Marca, podrás escucharnos también cada lunes a través de nuestra página Web y nuestro espacio en Facebook, gracias al podcast que subiremos a las plataformas de iVoox e iTunes.

ESCÚCHALO EN:







RADIOMARCA

96.8	Alicante
90.9	Almadén de la Plata (Sevilla)
101.8	Almansa (Albacete)
99.5	Almería
89.1	Barcelona
106.2	Bilbao
90.4	Cáceres
101.6	Cádiz
105.5	Castellón
102.9	Córdoba
89.2	Coruña
104.5	Guadalajara
90.6	Hellín (Albacete)
97.7	Huelva
98.7	Ibiza
93.6	Lanzarote
88.2	Las Palmas
100.6	León
103.5	Madrid
94.6	Madrid Norte
94.2	Madrid Noroeste
92.7	Madrid Sur
96.9	Málaga
91.6	Mallorca
102.1	Menorca
89.3	Orense
98.8	Palencia
105.6	Pamplona
103.5	Pontevedra
104.6	Radio Aquí Toledo
90.6	Rioja
106.3	Rioja Baja
93.7	San Juan (Alicante)
94.1	San Sebastián
91.5	Santa Cruz de Tenerife
94.2	Santander
106.9	Sevilla
98.8	Solo Radio Cartagena
101.3	Solo Radio Cieza
104.2	Solo Radio Jumilla
88.9	Solo Radio Murcia
87.6	Solo Radio Noroeste Cehegín
90.0	Solo Radio Torrepacheco
97.7	Tenerife Norte
97.8	Tenerife Sur
101.9	Tortosa (Tarragona)
90.9	Valencia
101.5	Valladolid
101.9	Vigo
87.6	Zaragoza



BETA MULTIJUGADOR DE AC: REVELATIONS

Ubisoft ha anunciado que la beta multijugador de *Assassin's Creed Revelations* estará disponible en exclusiva para PS Network del día 3 al 11 de septiembre.



KOF XIII SALDRÁ EN OCTUBRE

Rising Star Games ha anunciado que *The King of Fighters XIII* aparecerá por fin en España para PlayStation 3 y Xbox 360 durante el mes de octubre.

YA PODEMOS INTERCAMBIAR JUEGOS A TRAVÉS DE STEAM

Valve ha introducido por fin el llamado 'Steam Trading', aunque en fase de pruebas. Este sistema permitirá a los jugadores intercambiar entre sí objetos virtuales , juegos y otros regalos o premios. Se espera que las compañías se sumen poco a poco durante los próximos meses.

XPERIMENTA PLANET

UNA FÁBRICA DE IDEAS MULTIMEDIA CON SEDE EN MADRID

The Crows, un videojuego para PC, iPhone y Facebook, y que llega con serie de animación bajo el brazo, es la carta de presentación de este estudio madrileño de producción digital.

Jose Luis Feito está al frente de Xperimenta Planet, un estudio especializado en producción y postproducción digital ubicado en Madrid. En su currículum, con una trayectoria siempre asociada a la animación, destacan tres premios Goya, obtenidos por los largometrajes 'Goomer', 'El Cid' y 'Nocturna'. Desde hace años, Feito y su equipo le están hincando el diente a la industria del videojuego y nos han contado todos los proyectos que tienen entre manos.

El que ya ha echado a andar es *The Crows*, un peculiar universo protagonizado por una tétrica familia poseedores de una funeraria, que se asocian con la Muerte para acelerar las ganancias del negocio familiar. *The Crows* nació como una aventura gráfica en Flash y su inmediato éxito ha hecho que surjan, alrededor, una serie de animación, un videojuego para iPhone, iPad y Android, un juego para Facebook y, en breve, hasta un MMO. *The Crows* no deja de crecer y ya se ha distribuido y traducido en más de 50 países, y la serie para televisión y el cómic oficial, será lo siguiente. Y es que como dice Jose Luis Feito "es un producto que se extiende a muchos productos y esto hace que cada vez lo conozca más gente, así la marca no deja de crecer, ser conocida en más países y comienza a ser un buen negocio".

Feito y su equipo de creadores de Xperimenta Planet intentan generar proyectos multimedia que abarquen el desarrollo de un videojuego y el de una serie de televisión asociada, además de otros productos, para después venderlo o llevar su producción ejecutiva, encargando su desarrollo a terceras empresas.

PANTALLAS DE THE CROWS para iPhone. Abajo, algunos de los personajes de la peculiar y tétrica familia.

La misma idea persiguen con un proyecto mucho más ambicioso, *Faithfan*, un videojuego que ya se está diseñando para Xbox 360, PS3 y PC. La idea de Xperimenta Planet es conseguir que una productora de televisión estadounidense (por la embergadura del negocio) compre el proyecto, y después pague el desarrollo de la serie y el desarrollo del videojuego.

"En España, por fin, se está volviendo la vista hacia el videojuego como una buena manera de hacer negocio, gracias a los nuevos canales que ofrecen las redes sociales, los juegos para iPhone, Android..." nos cuenta José Luis Feito. Ellos con *The Crown* ya nos han demostrado que esto es un buen negocio y con sus futuros proyectos, como el prometedor *Faithfan*, seguro que no será la última vez que escuchas el nombre de Xperimenta Planet. ■ > *G. Maeso*

J.L. Feito, Xperimenta Planet

La industria

"La crisis ha hecho que dejemos de mirar al ladrillo y miremos, por ejemplo, al videojuego."







SE PRESENTAN TRES NUEVOS PERSONAJES DE ANARCHY REIGNS

Platinum Games continúa ampliando el plantel de personajes de su próximo beat'em up, *Anarchy Reigns*. Durga utilizará garras para atacar, Edgar Oinkie se inyectará una droga para hacerse un mutante más fuerte, y Garuda será otro de los 'mechas' controlables del juego.



PRIMEROS DETALLES DE BORDERLANDS 2

2K Games y Gearbox anunciaron que *Borderlands 2* aparecerá en algún momento del próximo año fiscal. El juego tendrá un nuevo sistema de misiones para contar con más eficacia la historia.

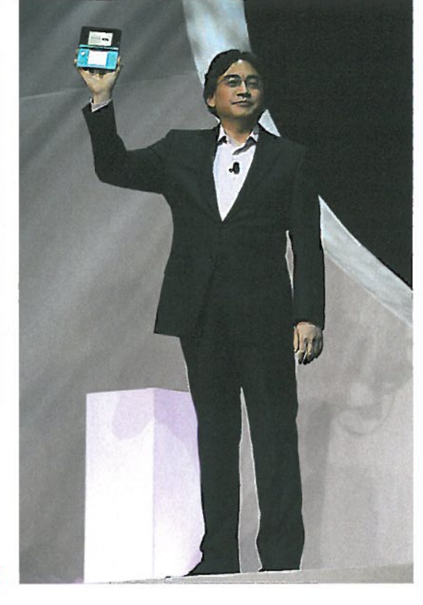
INDUSTRIA

NINTENDO REBAJA 3DS PARA INCENTIVAR SUS VENTAS

La consola, con una previsión de ventas de 16 millones de unidades en su primer año, alcanza los 4 millones en los primeros cuatro meses de vida y Nintendo reduce su precio de 249 € a 169 €.







ARRIBA, DECENAS DE JAPONESES esperan a la entrada del último Nintendo World, celebrado a principios de año. **SOBRE ESTAS LÍNEAS, EL** pobre catálogo de la consola no ha ayudado a impulsar las ventas en los primeros meses. **A LA DERECHA SATORU** Iwata, que publicó una carta de perdón a los usuarios que compraron la consola en el lanzamiento.

Nintendo decidió a finales del mes de julio tomar la drástica medida de bajar el precio de su lanzamiento estrella del 2011, la Nintendo 3DS. Las bajas cifras de ventas hicieron que la compañía se plantease una solución de urgencia que esta vez pasa por recortar el precio en 80 €, pasando de los 249 € iniciales a 169 € desde el pasado 12 de agosto.

Las quejas de los usuarios que hicieron la compra con el lanzamiento de la consola no se hicieron esperar y como resultado, Nintendo ha reaccionado con un plan de Embajadores Nintendo en el que se compensarán los 80 € de diferencia en el precio con 20 juegos descargables a lo largo de los próximos cuatro meses. De esta forma, desde el 1 de septiembre, los usuarios que registrasen su consola en la eShop antes del 12 de agosto tienen la posibilidad de descargar una primera oleada de diez juegos clásicos de NES desde la Consola Virtual, entre los que se encuentran joyas como *Super Mario Bros*, *Donkey Kong*, *Balloon Fight* o *The Legend of Zelda*.

En un segundo esfuerzo compensatorio, Nintendo ofrecerá un segundo pack de juegos descargables a sus usuarios "más fieles", tal y como les definen en el comunicado de la firma, que corresponden a la Game Boy Advance y que en principio no está contemplado que sean accesibles al público general y entre los que encontramos: *Yoshi's Island: Super Mario Advance 3*, *Mario Kart: Super Circuit*, *Metroid Fusion*, *Wario Ware Inc. Minigame Mania* o *Mario vs Donkey Kong*.

Según Satoru Iwata, presidente de la compañía, "Creemos que el cambio de precio y varios lanzamientos importantes de software para finales de año definitivamente cambiarán la situación". ■ > *Por Chema Antón.*



EL SHADDAI LLEGA EN SEPTIEMBRE

El título de acción de Konami, *El Shaddai: Ascension of the Metatron*, será lanzado en Europa el 8 de septiembre. Se desconoce si tendrá textos en castellano.



LLEGA GOD OF WAR COLLECTION II

La remasterización de los juegos de PSP, *God of War: Chains of Olympus* y *God of War: Ghost of Sparta* llegará a PlayStation 3 el 15 de septiembre por 40 euros.

MODERN WARFARE III LLEGARÁ TAMBIÉN PARA NINTENDO WII

Aunque se sospechaba de su existencia tras la carátula que se vio en el pasado E3, Activision todavía no había confirmado la existencia del juego para la consola de sobremesa de Nintendo. Finalmente, la compañía caifomiana lo ha hecho oficial. No ocurrio así con *MW 2*.

AERO FIGHTERS ONLINE

VIDEOJUEGOS **SIN ÁNIMO DE LUCRO** 'MADE IN **SPAIN**'

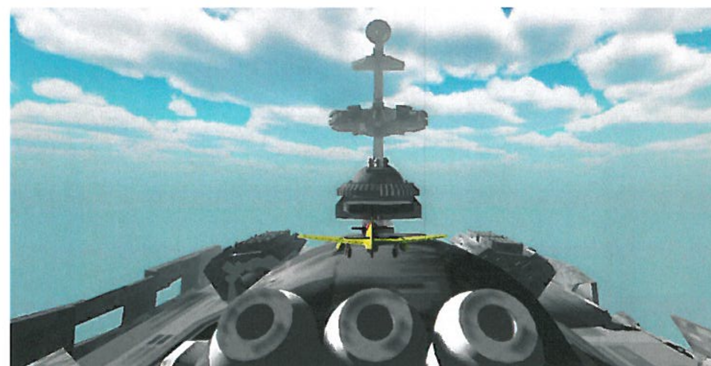
La Asociación de Informáticos de Zaragoza prepara un videojuego de aviones con fines benéficos bajo las últimas tecnologías del mercado. Hablamos con su Presidente.

Siempre nos gusta saber sobre la existencia de videojuegos en desarrollo por compañías españolas, y más aún cuando nos enteramos de que este tiene además fines benéficos. La Asociación de Informáticos de Zaragoza (TRINIT) es una agrupación cultural que lleva dedicándose al ocio y las actividades culturales relacionadas con la informática y los videojuegos desde 2007. Entre sus proyectos, debemos destacar uno: *Aero Fighters Online*, un juego de acción multijugador online cooperativo, en el que los usuarios eligen entre diversos tipos de aeronaves para luchar contra un jefe final gigantesco dividido en distintas fases previas.

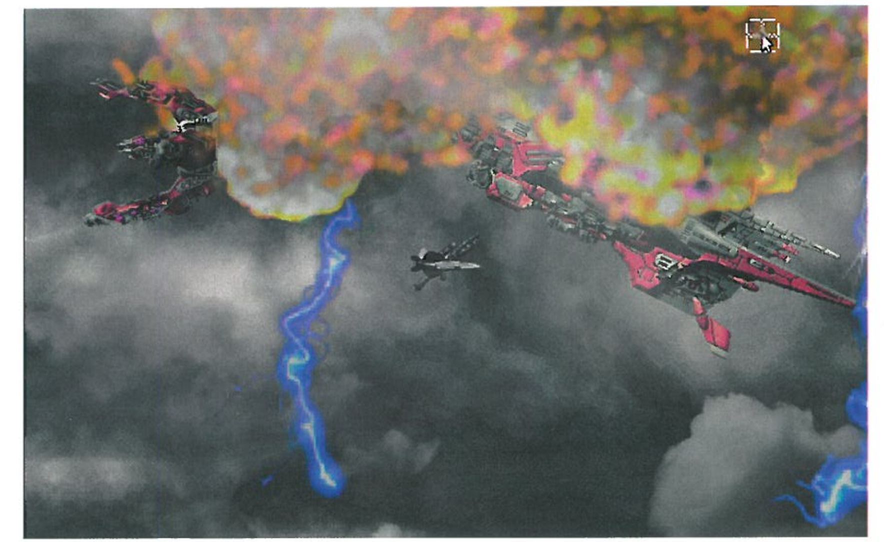
Diseñado en un primer momento con un motor 2D, similar a los antiguos títulos arcade del mismo género, "la versión del proyecto actual incluye un espacio 3D con gráficos de última generación, y la posibilidad de disfrutarlo en compañía a través de Internet", afirmaba Iván García, presidente de TRINIT. "Actualmente el videojuego está diseñado para PC, pero el motor del juego (Unity) nos permitirá portarlo a las demás plataformas actuales. Nuestro objetivo es distribuir el videojuego de forma totalmente gratuita, y los ingresos que podamos obtener irán destinados 100% a causas benéficas". aseguraba Iván. Le deseamos mucho éxito a esta solidaria iniciativa.

> *Alejandro Peña*











TRINIT HA COLABORADO EN proyectos relacionados con el diseño de videojuegos, especialmente en comunidades de software libre. También son pioneros en ofrecer formación profesional y cursos en Aragón sobre la misma materia.



EL PRESIDENTE

BIO

Iván García Subero ha promovido distintos cursos y talleres de diseño y programación de videojuegos en instituciones educativas de Aragón. A su vez, colabora junto con el Consejo de Juventud de Zaragoza en las llamadas Noches de CiberOcio, ofreciendo un ambiente sano donde disfrutar del tiempo libre.



FIFA 13 JUGABLE A TRAVÉS DE KINECT

El productor del juego, David Rutter, ha confirmado que *FIFA 13* implementará el sistema de control por movimientos de Microsoft. Aún desconocemos las funcionalidades.



TWISTED METAL SE RETRASA A 2012

David Jaffe ha anunciado que el título de acción y velocidad multijugador no se estrenará en PS3 hasta principios de 2012. Un tiempo extra para pulir el juego.

FECHAS CONFIRMADAS PARA JUEGOS DE NINTENDO 3DS

Nintendo ha confirmado las fechas de salida para algunos de sus más esperados títulos. Por ejemplo, *Mario Kart 7 y Super Mario 3D Land* llegarán estas navidades, mientras que *Kid Icarus: Upsrising* saldrá a principios de 2012.

GAMESCOM

LAS MEJORES VACACIONES DE AGOSTO, EN COLONIA

Admítelo, pasar el octavo mes del año en la playa tostándote al sol está muy visto. Lo último es ir a la Gamescom y echar un vistazo a las últimas novedades.



¡Entérate de todas las noticias de la Gamescom
DEL 17 AL 21 DE AGOSTO EN
MARCAPLAYER.COM!

Vale, estará colocada en el peor mes del año para montar un acontecimiento masivo; está situada a caballo entre el E3, la mayor feria del mundo, y el Tokyo Game Show, el escaparate por naturaleza de la industria japonesa; y su juventud hace que todavía la miremos con cierta cautela, pero la Gamescom vuelve a estar con nosotros alzando, una vez más, la bandera que la coloca como la mayor cita europea del videojuego.

Haciendo honor al epíteto, Colonia va a ser la capital del videojuego durante una semana de agosto en la que vamos a poder ver desfilar por la ciudad alemana algunas novedades más que interesantes. *Diablo III* va a ser una de ellas, y lo hace en un momento en el que está en pleno ojo del huracán informativo, y no precisamente por su fecha de salida, que aún desconocemos. También podremos probar de primera mano los nuevos *FIFA* y *PES* para ver quién adquiere ventaja en la pelea futbolística del año; y tendremos la impresión de última hora de algunos títulos que están al caer, ya sea *Driver San Francisco, Gears of War 3* o *Forza Motorsport 4*. El público casual también tendrá cabida en una feria que, recordemos, está orientada al consumidor y no a la prensa por lo que damos casi por hecho que los 'stands' de Kinect y de *Just Dance 3* estarán a reventar.

De los títulos de los que aún no hemos visto nada, podemos apostar por *Borderlands 2, DotA2, Dawn of War 3* e, incluso, podríamos tirarnos a la piscina y decir que es factible conocer el nuevo proyecto de Quantic Dream después de *Heavy Rain*. Os tendremos informados. ■ > *Jaume Esteve*

GRAN AUSENCIA

WII U

Aunque la esperábamos con ganas, va a ser la gran ausente del sarao de Colonia. Nintendo ha anunciado que Wii U no va a estar en la presente edición de la Gamescom por lo que su conferencia la centrará Zelda, tanto Ocarina of Time 3D como Skyward Sword. La que sí estará, y debería mostrarse en todo su esplendor es PlayStation Vita. A pesar de que no la tendremos en Europa hasta 2012, la conferencia inaugural de Sony debería darnos los detalles definitivos del lanzamiento de la nueva portátil de la multinacional a la par que confirmar, de una vez por todas, las especificaciones técnicas.











PS VITA ES TAMBIÉN UN MANDO DE PS3

Sony ha desvelado que su próxima portátil, PS Vita, podrá ser usada como un mando más de PlayStation 3. Podremos usar las dos pantallas táctiles y el giroscopio en la consola.



THE WITCHER 2 SE RETRASA EN 360

La necesidad de pulir el juego y los problemas legales entre THQ y Namco Bandai han provocado el retraso del título en 360 hasta el primer trimestre del próximo año.

TENDREMOS DLC DE PAGO PARA NINTENDO 3DS Y WII U

El presidente de Nintendo, Satoru Iwata, ha confirmado que están preparando un servicio para ofrecer DLC de pago tanto para Nintendo 3DS como para la esperada Wii U. Sin embargo, no planean lanzarlos con sus propios juegos, solo los 'third party' podrán hacerlo si quieren.

TENDENCIAS

AQUÍ, LAS **SEGUNDAS PARTES** SÍ QUE SON **BUENAS**

Pese a las críticas que conmúnmente se achacan al videojuego por falta de originalidad, lo cierto es que una secuela tiende a vender más que el juego anterior.

A menudo, una de las mayores críticas que tanto jugadores como prensa achacamos a la industria del videojuego es el fenómeno de la 'secuelitis', y, por ende, la falta de originalidad. Pese a que esto ocurre en otros medios como el cine, no es tan común como en el videojuego, donde cualquier título de éxito cuenta sí o sí con secuela, hasta el punto de que la mayoría de los juegos importantes dejan entreabiertas tramas para continuarlas en futuras iteraciones.

Pese a las críticas, la razón principal de esto es que las secuelas tienen éxito. Todos esperamos con ansia la llegada de una continuación cuando nos ha gustado un título, se genera mucho más 'hype' ante un juego del que ya se sabe cómo será su base jugable que sobre el que aún es un misterio. Mientras que una historia en el cine es algo cerrado, con unos personajes hechos por y para ella y en lo que lo máximo que se puede hacer es cambiarlos de situación, el apartado jugable de un título es, casi siempre, mejorable, pulible, aunque sea gráficamente, y de ahí surge el afán por las secuelas. Y, por supuesto, el hecho de que nosotros, pese a que las critiquemos, seamos los que más las esperemos. ¿De donde venía la expectación por *Mafia II*? De una gran primera parte. Y son miles los ejemplos de esto. Basten los datos de venta de los distintos *GTA* que en consolas, desde el primero hasta *San Andreas* no hicieron más que aumentar (de 2,32 millones de copias del primero en PSOne hasta 19,13 de PS2, según VGChartz), el aumento de *Uncharted 2* respecto a *Uncharted* 1 (4,71 frente a 3,66) o la progresión de los tres *Forza* (1,07, 4,01 y 4,88 millones respectivamente). Obviamente, el parque de consolas siempre influye, pero si la secuela es buena, tiene muchas papeletas para vender más que el juego anterior. ■



EL NÚMERO 3

2011 Os lo llevamos comentando todo el año. El 2011 es el año del 3. Desde shooters como *Battlefield*, *Killzone*, *Resistance* o *Modern Warfare* hasta títulos de rol como *Diablo* (que se supone que llega este año) o de acción como *Uncharted*, este año se completan numerosas trilogías. Y eso que alguna se nos ha ido al año que viene, como *Mass Effect*.



El 'indie' del mes

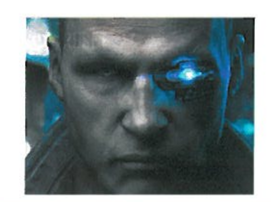
BUBBA TIME

Bubba Time es una combinación casi perfecta entre un juego de puzles y uno de plataformas. Esa especie de chicle rosa con patas es nuestro protagonista, que tiene la habilidad de crear bloques rosas a placer y también hacerlos desaparecer. El objetivo de cada nivel es accionar un interruptor en una zona del escenario y pasar por una puerta en otra. Y para ello Bubba tendrá que enfrentarse a multitud de peligros. Decimos que es una combinación de dos géneros porque, además de tener que desentrañar los acertijos que nos propone cada nivel, a menudo tendremos que demostrar nuestra destreza con los dedos, pues muchas veces tendremos que realizarlo todo muy deprisa. Bubba también cuenta con otra habilidad, ralentizar el tiempo, además de otras relacionadas con los bloques y con el 'slow motion' que se nos explican debajo de la pantalla en cada nivel (en inglés), como volver a un punto de origen en un determinado momento. Un vicio continuo y gran variedad.

> *http://www.kongregate.com/games/killa_bunnies/bubba-time-final-release*



La habilidad principal de Bubba es la de hacer aparecer y desaparecer bloques a placer. A partir de ahí se arma el juego.



DEMO DE HARD RESET ANTES DEL LANZAMIENTO

El FPS exclusivo de ordenador verá la luz en algún momento del mes de septiembre. Además, el estudio responsable ha anunciado que lanzarán una demostración jugable antes de que el título salga finalmente a la venta.



SUPREMACY MMA TAMBIÉN LLEGARÁ A PS VITA

Mientras que el juego de lucha llegará a PS3 y Xbox 360 el 23 de septiembre, 505 Games ha confirmado que el videojuego también estará disponible en PS Vita en cuanto la plataforma esté en el mercado. En Europa habrá que esperar hasta 2012 para verlo.

FORMACIÓN

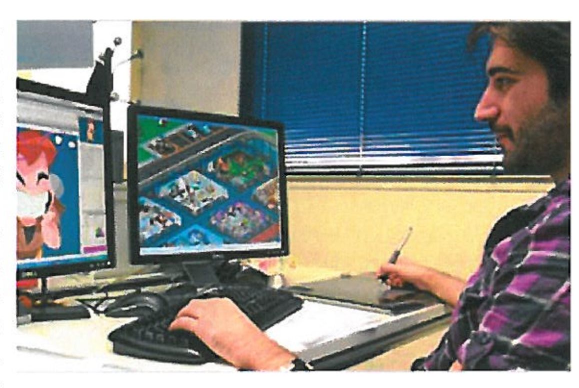
HAZ DE TU MAYOR AFICIÓN TU PROFESIÓN

En plena época de crisis, la industria del videojuego demanda cada vez más profesionales preparados. ¿A qué esperas para formarte?

La facturación de los contenidos digitales en España crece a un ritmo del 20% aproximadamente cada año desde 2005. A pesar de generar estas cifras de dinero, son pocos los centros que nos ofrecen grados o cursos especializados con los que formar a futuros profesionales.

En 2010, gracias a la Universidad Camilo José Cela y a su campus de Diseño ESNE, se creó oficialmente el grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos como el primer título universitario adaptado a Bolonia. Asimismo, otras Universidades como la Europea de Madrid (UEM) han comenzado a impartir desde el pasado año el Grado en Arte Electrónico y Digital, el cual va enfocado a un perfil más amplio de profesional que sepa moverse entre las prácticas artísticas, las tecnologías electrónicas y la comunicación digital.

La última noticia que nos alegra es la apertura en octubre del Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad), donde bajo la tutela de los hermanos Ignacio y Javier Pérez Dolset (creadores de *Commandos*), dispondremos de tres grados relacionados con la tecnología y el arte digital, y además, accesibles con becas. ■ > *Por Alejandro Peña*





UN PREMETEDOR CENTRO DE enseñanza bajo las últimas tecnologías y los mejores profesores.



UNA UNIVERSIDAD VANGUARDISTA que se suma a la formación de los profesionales demandados por esta creciente industria.



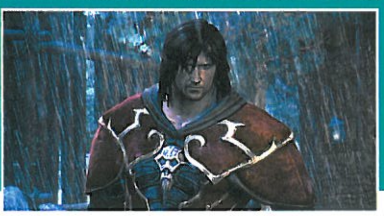
ESNE FUE EL PRIMER centro en ofrecer un Grado sobre Videojuegos en nuestro país. Un ejemplo y referente para los demás.

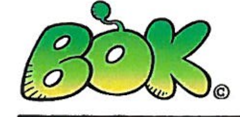
Ejemplos de éxito

ESPAÑA TAMBIÉN JUEGA

Buenas razones para motivarnos a trabajar en esta industria y creer que podemos conseguir grandes logros son los dos ejemplos que tienes a la derecha. La película 'Planet 51' (arriba), producida por Ignacio Pérez Dolset, fue nominada a los Oscar de 2009 como mejor largometraje de animación. Por otro lado, el genial *Castlevania: Lords of Shadow* (abajo), del estudio madrileño MercurySteam, ha llevado nuevamente a la cima a una de las sagas más famosas del videojuego, y ni más ni menos que con el beneplácito de Konami.

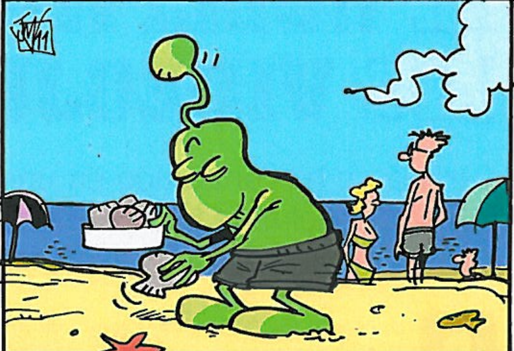


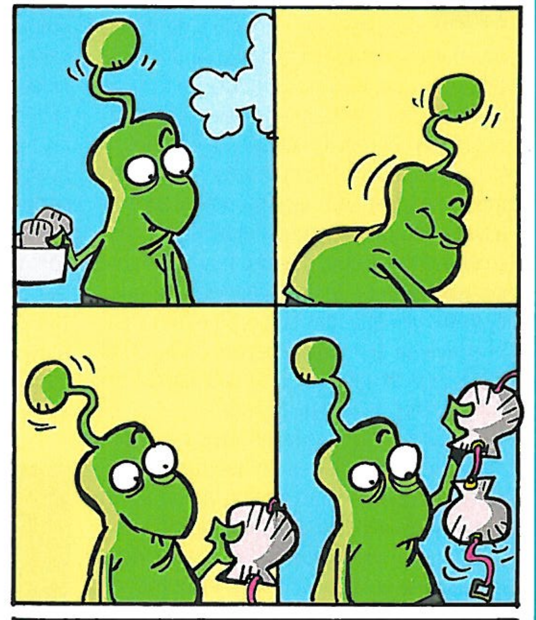






jmvmail@gmail.com









THE HOUSE OF THE DEAD, MEJOR EN PS3

En octubre veremos la llegada de *The House of the Dead Overkill* a PS3. Tendrá dos niveles extra y podremos jugarlo con Move y la funcionalidad 3D esteroscópica.



BATTLEFIELD 3 CON PASE ONLINE

Patrick Bach, productor ejecutivo de DICE, ha confirmado que se necesitará algún tipo de código para acceder a las funciones online del esperado *Battlefield 3*.

NAMCO BANDAI FIJA LA FECHA DE LANZAMIENTO DE SUS TÍTULOS

Namco Bandai Europa ha fechado muchos de sus juegos más esperados para los próximos meses: *Dragon Ball Z Ultimate Tenkaichi* (28 de octubre); *Dark Souls* (7 de octubre) o *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Impact* (21 de octubre). *Ridge Racer: Unbounded* saldrá en 2012.

TENDENCIAS

EL **HOLLYWOOD** DE LOS **VIDEOJUEGOS**

Canadá se ha convertido en uno de los países más importantes del mundo en desarrollo de videojuegos gracias a un conjunto muy diverso de factores.



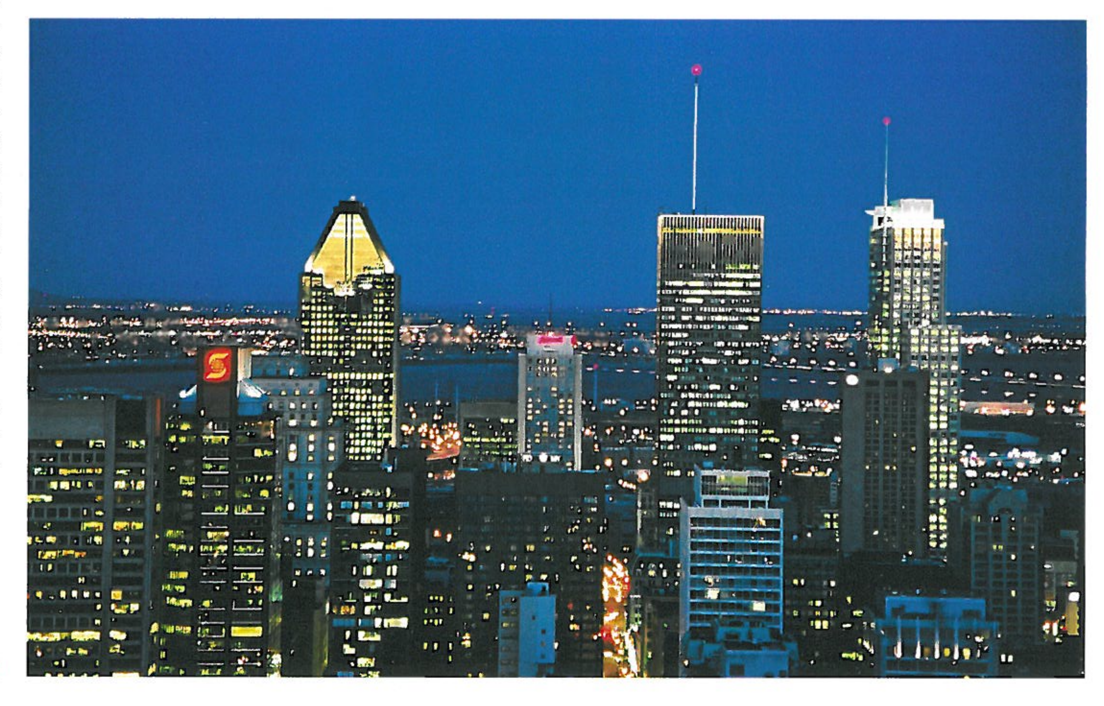




Parece que todos los juegos que disfrutamos en nuestras consolas provienen principalmente de dos países, Estados Unidos y Japón. Bien, es cierto que, tradicionalmente, estos dos han sido los grandes motores de esta industria en el desarrollo de videojuegos, y lo siguen siendo. Sin embargo, en los últimos años Canadá ha experimentado un ascenso tremendamente importante, hasta el punto de que, hoy por hoy, es el tercer país del mundo en producción de videojuegos y el que más crece. Se estima que la actividad económica relacionada con el desarrollo de juegos en el país crezca un 17 % en los próximos dos años.

Resulta curioso que un país con poco menos de 35 millones de habitantes (España tiene 45; Reino Unido, la cuarta en el ránking de desarrollo, más de 60), sea uno de los más importantes para el videojuego en el mundo, hasta el punto de que algunos de los mejores títulos y más vendidos de los últimos años se desarrollan dentro de sus fronteras. Según la Entertainment Software Association of Canada (ESA), existen casi 250 estudios de desarrollo en Canadá, que emplean a 15.000 trabajadores directos, con un promedio de 45 trabajadores por estudio.

¿Las razones de este éxito? La ESA aduce la grandes posibilidades para cursas estudios universitarios sobre desarrollo en numerosas especializaciones (algo en lo que, por ejemplo, España acaba de empezar) y los potentes incentivos fiscales a las empresas desarrolladoras de videojuegos como las principales razones. Incluso algunas desarrolladoras españolas han abierto filiales logísticas en el país norteamericano dadas las grandes facilidades que las instituciones proporcionan. En Canadá, tanto el poder económico como el político es consciente del potencial de esta industria y sus esfuerzos están dando sus frutos. De hecho, muchos países están copiando sus técnicas, como España, aunque de manera muy incipiente y primitiva. ■ > *David Navarro*

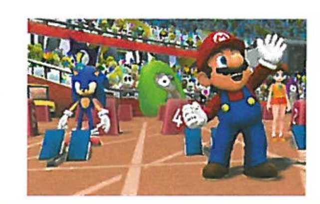


POR PONER ALGUNOS NOMBRES, casi todos los títulos de EA Sports (incluido *FIFA*) se desarrollan en Vancouver. La saga *Mass Effect* se ha llevado a cabo en la ciudad de Edmonton y títulos como *Deus Ex: Human Revolution* o *Assassin's Creed* provienen de Montreal, la ciudad más importante de Québec. Según la ESA, esta región es la que más está creciendo en los últimos años.



DISGAEA 3 APARECERÁ TAMBIÉN EN PS VITA COMO 'PORT' DIRECTO

Aunque ya se rumoreaba sobre ello desde hace un tiempo, ya es oficial. *Disgaea 3* contará con versión para la próxima portátil de Sony, aunque el juego será un 'port' directo del original de PS3. No obstante, incluirá todos los DLC así como dos nuevos personajes y cuatro escenarios nunca vistos.



FECHADO MARIO & SONIC EN LOS JJ.OO DE 2012

Sega ha confirmado la fecha de salida para la versión en Wii de *Mario & Sonic en los JJ.OO de Londres 2012*. El título llegará el 18 de noviembre a Europa, pero para 3DS habrá que esperar al próximo año.

EVENTOS

GAMEFEST CALIENTA MOTORES

Por segundo año consecutivo, GAMEFEST aterrizará en tierras madrileñas para ofrecer a los 'jugones' la oportunidad de compartir momentos únicos junto a grandes compañías de la industria del videojuego. Podrás ver y jugar a muchos títulos que aún no se han lanzado.

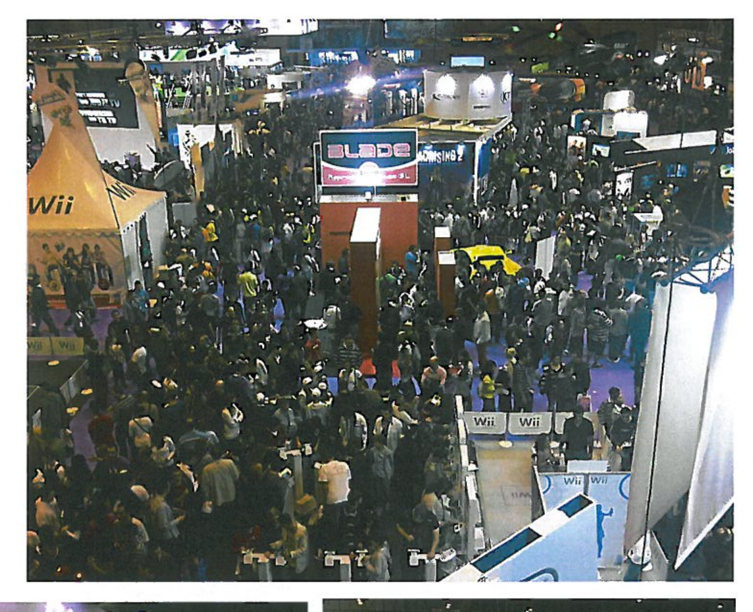
El GAMEFEST vuelve a Madrid. Tras una edición en la que se colgó el 'no hay billetes', este año GAME tiene la intención de ofrecer una feria aún más completa que la de 2010. Para ello, contará con más de 16.000 m² de novedades del mundo del videojuego, con la posibilidad de probar grandes títulos y asistir a conferencias de profesionales de la industria.

Este año, GAMEFEST 2011 tendrá lugar en el Pabellón 3 de IFEMA (Madrid) desde los días 29 de septiembre hasta el 2 de octubre, o sea, un día más de feria que la primera edición.

El precio será asequible a todos los niveles. De esta manera, aquellos que quieran acercarse podrá hacerlo sin tener que preocuparse por el dinero. Los menores de 8 años entrarán gratis. Para el resto, los precios oscilarán entre los 3 y 8 euros, dependiendo del día y de si eres o no socio de GAME. Eso sí, todas las entradas irán cargadas con 3 euros de descuento para gastar allí o en cualquier tienda GAME hasta el 31 de octubre.

Los tickets se pueden adquirir en *www.game.es* o *www.gamefest.es*. Aquellos que compren las entradas por este método recibirán un ejemplar digital de un cómic perfecto para la ocasión.

Entre las compañías y marcas que han confirmado su asistencia se encuentran Xbox 360, Sega, Nintendo, PlayStation, EA, Ubisoft, THQ, Konami, 2K, Namco Bandai y Koch Media, entre otros. ■ > *Por Marta Sánchez.*





FOTOGRAFÍAS TOMADAS EN EL GAMEFEST del año pasado en Madrid. Se puede apreciar la cantidad ingente de amantes de los videojuegos que se reunieron allí para disfrutar de estas jornadas. ABAJO A LA DERECHA una pequeña muestra del cómic digital de Koomic que se regalará a aquellos que compren las entradas a través de los sitios web de GAME y GAMEFEST.









TOP5

Incluso antes del periodo navideño, son muchos los videojuegos lanzados este año ya dignos de destacar. Estos son vuestros favoritos:



1 PORTAL 2

EJEMPLO DE ORIGINALIDAD

El original híbrido de Valve mezcla la jugabilidad de un FPS con la adicción de un juego de puzles de una forma tan cautivadora que cualquier jugador primerizo queda siempre enamorado. El modo cooperativo de esta segunda entrega es la guinda del pastel.

2 L.A. NOIRE

MEJOR QUE EL CINE NEGRO

Rockstar lo volvió a conseguir brindándonos un sensacional juego de acción e intriga soportado por un motor de animación facial que no conoce precedentes. Nunca atrapar sospechosos había sido tan sumamente divertido y adictivo.



3 MORTAL KOMBAT

EXPECTATIVAS CUMPLIDAS

El regreso de la exitosa franquicia de lucha no podría haber sido más acertada. Los fans pedían a gritos el regreso de la brutalidad de los 'fatalities' y todavía hoy nos quedamos boquiabiertos cuando contemplamos la espectacularidad de cada movimiento.

4 DEAD SPACE 2

EL PLACER DEL MIEDO

Visceral Games nos deleitó con una segunda entrega del 'survival horror' por excelencia de la presente generación. La calculada presencia de monstruos con una inteligencia artificial fuera de lo común aún nos mantiene en vilo nocturno.

5 INFAMOUS 2

NO APTO PARA INDECISOS

Cole McGrath reapareció algo cambiado, pero bajo una jugabilidad 'sandbox' tan adictiva que lo ha vuelto a catapultar como protagonista de uno de los juegos más destacables del año.



VALVE ANUNCIA QUE DOTA 2 SE LANZARÁ ESTE AÑO

El esperado *Defense of the Ancients 2* tendrá un torneo en la GamesCom en el que dieciséis equipos optarán a un premio de un millón de dólares. Además, Valve ha confirmado que el juego se lanzará en 2011 para PC y Mac.



FECHA PARA LA GUERRA DEL NORTE

El nuevo título de 'El Señor de los Anillos' tiene por fin fecha de salida confirmada para noviembre de este mismo año. Tendrá combates "de la misma escala que las películas".

LOS PRIMEROS 10

10 MINUTOS DE S.O.T.D

Por Carlos Uriondo y Diego Pereira.

Puedes ver el vídeo completo en la web ***www.losprimeros10.es***



GARCIA MATA DEMONIOS Y ES BUENO EN SU TRABAJO...



LAS APARIENCIAS ENGAÑAN...


LA LUCHA POR SU ALMA EMPIEZA...



FLEMING ES PODEROSO...



SU ARMA SE LLAMA JOHNSON...

Apaga la consola

CÓMIC YA A LA VENTA



EL DIOS DE LA GUERRA

Desde su infancia como espartano, pasando por las batallas que han definido su existencia, hasta su guerra actual contra los dioses. Este volumen desvela todos los detalles que los aficionados reclamaban desde largo tiempo atrás.

CINE ESTRENO 2 DE SEPTIEMBRE



COWBOYS & ALIENS

Producida por Steven Spielberg y basada en la novela gráfica de Fred Van Lente y Andrew Foley. La película narra la historia de un misterioso pistolero que ha de liderar una lucha contra unos alienígenas que aterrizan en la Arizona de mediados del siglo XIX.

LIBRO YA A LA VENTA



ASSASSIN'S CREED: LA CAÍDA

La caída sigue el rastro de Nikolai Orelov, un asesino ruso que, en el siglo XIX, consigue hacerse con un artefacto de inmenso poder, antes perteneciente a la orden de los templarios. En la actualidad, un joven padece visiones que lo cambiarán todo para siempre.


ACTUALIDAD
REPORTAJE
AVANCES
ANÁLISIS
MÓVILES
HARDWARE
TRUCOS
MÁS QUE JUEGOS
COMUNIDADES
GUÍA DE COMPRAS
akb
Akihabara Blues está formada por **Roswell** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**
Visitanos en WWW.AKIHABARABLUES.COM

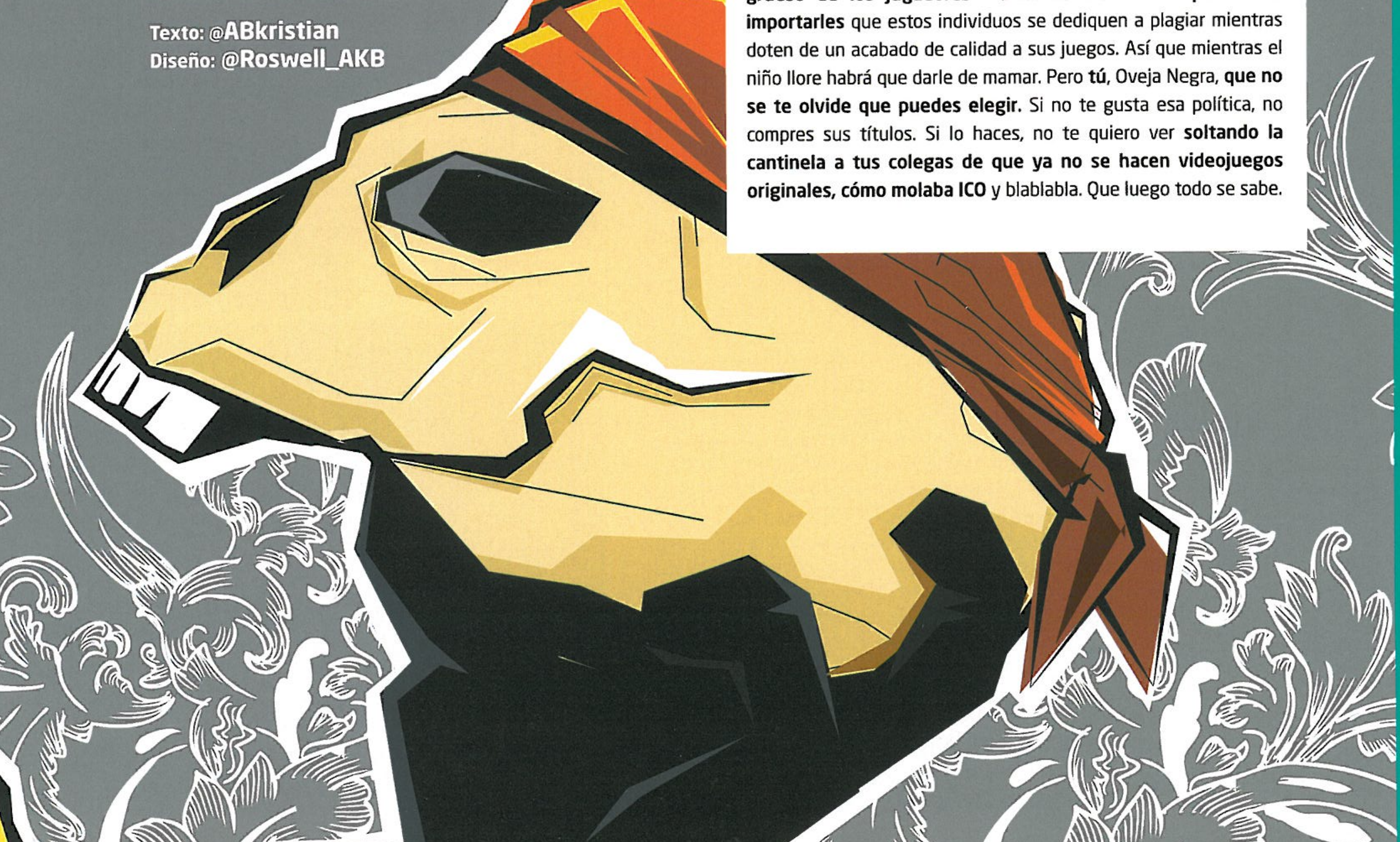
¿Por qué Gameloft sigue existiendo? ¿Cómo puede ser que **sigan riéndose en la cara de media Industria** con su contínuo goteo de lanzamientos en los que la inspiración y las buenas intenciones han cedido todo el espacio a la **copia descarada, al hurto de ideas, al calco con papel de carbón**? La respuesta es sencilla, sólo tienes que mirarte en el espejo. Sí. **Gente como tú** compra sus juegos y no se escandaliza por encontrarse ¿Apuestas? que se limitan a enseñar casi pixel a pixel lo que ya se ha visto en otros lados. Mientras haya **personas dispuestas a comprar videojuegos clónicos**, a títulos cuya mayor virtud es la semejanza con un original, **habrá Gamelofts**.

El plagio es el mayor de los piropos. O al menos eso dicen. Una **muestra infinita** de respeto, de alabanza, de admiración. Según esa máxima, **Gameloft tiene muchísimos ídolos**. Van **a no arriesgarse no vaya a ser que la líen parda** y sus jefes les canten la cartilla. Y como **el diseño de un videojuego no puede protegerse con copyright**, pues nada, **al abordaje**, a lo fácil. O a lo no tan fácil. Y es que esta gente cuenta en su catálogo con **auténticas mutilaciones** de títulos exitosos del calibre de **God of War, GTA, Uncharted, World of Warcraft, Halo** o **The Legend of Zelda**. Al menos, eso sí, **tienen el buen gusto de escoger lo mejor - y más comercial - de cada casa**. Nadie se libra de su incesante búsqueda de **juegos con buenas críticas y mejores cifras de ventas** y las desarrolladoras, ante la **incomprensible impunidad** de todo el atropello, se deben de sentir **retorcidamente honradas** de que alguna de sus creaciones se base en uno de sus retoños.

De aplaudir es, también, el hecho de que **su ambición no tenga límites**: les da igual copiar un shooter, un MMORPG o la franquicia que definió los Action RPG. Para eso **hay que tener poca vergüenza** y un presupuesto muy en condiciones. Ninguno de los dos factores parece ser el problema de la compañía francesa, pues **ponen toda la carne en el asador** para llevar a buen puerto sus títulos. Así les salen: con un **acabado muy cuidado** pero **con menos novedades que el podium de la F1**. En su propia defensa argumentan que es que **hay un número limitado de ideas, conceptos o géneros en los que basar sus juegos,** que los títulos realmente innovadores se cuentan con los dedos de una mano. Es cierto. Quizá por ello **el 90% de los videojuegos que se lanzan al mercado apestan** y el resto o venden nada y menos o son GOTYs. Pero al menos los creadores de los juegos fallidos **tienen la decencia de intentar aportar algo.** Luego fracasarán estrepitosamente, pero al menos pueden ir a dormir con la conciencia tranquila. Mientras, los diseñadores - o quizá debería decir ripeadores - de **Gameloft** seguro que tienen pesadillas, remordimientos de conciencia, insomnio. Jod**, es que debe de ser complicado **el sobrellevar una cuenta bancaria millonaria** cuando sabes que todo ese dinero realmente no te pertenece, que deberías entregárselo a los creadores de la propiedad intelectual que **has masacrado sin ningún rubor**.

Al final del día **tan sólo unos pocos elegidos pueden forrarse con la innovación**. El resto de peces del mar deben adaptarse lo mejor posible para **sobrellevar su mediocridad. Gameloft** lo ha visto claro. Plagiando a saco no les va mal la cosa. **¿Para qué cambiar? Al grueso de los jugadores** - a mi no me mires - **parece no importarles** que estos individuos se dediquen a plagiar mientras doten de un acabado de calidad a sus juegos. Así que mientras el niño llore habrá que darle de mamar. Pero **tú**, Oveja Negra, **que no se te olvide que puedes elegir.** Si no te gusta esa política, no compres sus títulos. Si lo haces, no te quiero ver **soltando la cantinela a tus colegas de que ya no se hacen videojuegos originales, cómo molaba ICO** y blablabla. Que luego todo se sabe.

Texto: @ABkristian
Diseño: @Roswell_AKB





ANÁLISIS: HELLBREED

UN AUTÉNTICO HACK'N SLASH DE NAVEGADOR

A la espera del tan ansiado Diablo III, Gameforge nos ofrece este tentempié de auténtico lujo.

■ Por Edu López (Aiolos)

Muchos jugadores conocemos la saga *Diablo*, y seguro que casi todos, estamos deseando jugar al nuevo *Diablo III* que, en teoría, sale este año. Pero la espera se está haciendo eterna. Mientras tanto, muchas desarrolladoras intentan ocupar ese vacío en el mundo de los hack'n slash. *Mythos* es un digno 'tentempié' y meses atrás os hablamos de él en estas mismas páginas. Pero ahora le toca a ***Hellbreed***: un divertido y entretenido hack'n slash gratuito, que no solo rellena ese vacío sino que lo hace con calidad y jugabilidad.

Ahora mismo se encuentra en fase de beta abierta, (aunque ya habrá salido para cuando leáis esto) y lo mejor de todo es que es un juego de navegador. ***Hellbreed*** no solo es un título para disfrutar en tu casa, sino que siempre y cuando tu jefe no te pille, para disfrutar en tus ratos libres en tu trabajo sin necesidad de instalaciones.

Gameforge, la desarrolladora del juego, ha sabido convertir las contras de los juegos de navegador en pros. Su calidad y gráficos, a pesar de las limitaciones que ofrecen los navegadores, son extraordinarias, recuerdan a los de *Diablo II*, antes nombrado, pero con el retoque y mejora visual de los tiempos actuales. La jugabilidad es donde flaquea este título, su mayor defecto está en que los personajes no tienen un autoataque, lo que nos obliga constantemente a realizar el click del ratón para atacar, recoger el botín, abrir puertas o interactuar. Y en el sistema de raíles, donde no interactuamos en un mundo abierto, sino restringido y limitado. Al estilo de cualquier MMO o hack'n slash, las habilidades las activaremos con el uso del teclado, con las teclas numéricas y las alfabéticas, donde están lon accesos directos a las características del personajes, su bolsa, talentos, chat...

No pienses que ***Hellbreed*** es un hack'n slash simple y sin complejidades, porque te equivocarías. Si usas mucho tu arma tendrás que repararla, puedes comprar pociones si las necesitas o armaduras nuevas en el herrero. Como puedes observar, y no nos cansamos de repetirlo, es casi un auténtico *Diablo II* de navegador, con todos sus aspectos positivos (nuevas habilidades y atributos por nivel). Pero también con las limitaciones que tendría un juego de entonces adaptado a hoy en día, y una curva de aprendizaje casi





EN EL JUEGO DISPONDREMOS de tres clases donde elegir: a saber; torero, fallera y tahúr de cinquillo. Es coña.



LA JUGABILIDAD 'DIABLERA' ES SU PRINCIPAL BAZA

¿NUEVA EXPANSIÓN PARA WOW?

Aunque como es habitual, Blizzard no suelta prenda, lo cierto es que el registro del nombre 'Mist of Pandaria' abre todo tipo de especulaciones. ¿Por fin los Pandarian serán jugables? Estaría muy bien...

HEROES OF NEWERTH PASA A SER FREE2PLAY

S2, el estudio desarrollador de Heroes of Newerth, el MOBA LoL-like y DOTA-like, han decidido convertir a partir de ahora su título al modo de financiación free2play. Es una buena ocasión para probar el juego.

SAINT SEIYA ONLINE PARA FINALES DE 2011

Los numerosos fans de 'Los Caballeros del Zodiaco' tenemos que estar de enhorabuena. Perfect World Internacional sacará el título basado en el universo de la popular serie a finales de 2011.



WIPE OUT!

Duardo
Director de mmogamer.es



NOS ENCANTA EL ARTE que acompaña al juego. ¡Lástima de libro de ilustraciones!







NO DEJAMOS DE DECIRLO: Si es que parece un título con cliente. ¡Lo que da de sí el Explorer, por Dios!...Firefox rules.



EN NINGÚN MOMENTO PARECE QUE ESTEMOS ANTE UN JUEGO DE NAVEGADOR

inexistente. El toque actual, es la implementación de logros, algo muy de moda en los juegos MMO.

A pesar de ello, *Hellbreed* no desmerece un ápice, y su historia te envuelve en la lucha de los vestigios del mundo destruido de Manyuri. Viviremos incontables aventuras con las clases disponibles, la habilidosa cazadora, el intrépido guerrero o el valiente rompemuros. Todo ello aderezado de un sistema social, donde podremos crear grupos de amigos, interactuar con ellos o simplemente hablar mientras jugamos.

Y, ¿dónde está el truco de todo esto? En el sistema de micropagos, donde a pesar de ser un juego gratuito, la adquisición de diamantes mediante pagos de dinero real nos ofrecerá unas mejoras ingame de armaduras o armas muy superiores a las del resto de jugadores. ■

NOTA

Hellbreed *Gameforge* **8.0**

LO MEJOR:

Los gráficos y la jugabilidad 'diablera' hack'n slash.

LO PEOR:

Las limitaciones propias de la plataforma navegador.

AGE OF WHATEVER

Este verano, por mucho que digan algunos que solo sale *Deus Ex: Human Revolution* (qué ganitas, por otra parte), está siendo bastante pródigo en lanzamientos MMO. Las betas de *Dragon Nest, Brawl Busters*, el anuncio de *Saint Seiya*... Hay mucho donde elegir, aunque *TERA Online* se retrase y sigamos aferrándonos a noviembre para el lanzamiento de *SWTOR*. Eso, sin contar con que esperamos saber muy, pero que muy prontito, la fecha definitiva de *Guild Wars 2*. ¿Quién ha dicho basta?

Pero para el fenómeno, algo de tapadillo, de estos meses hay que hacer un poco de prospección en los últimos acontecimientos. Y me refiero, por supuesto, a *Age of Empires Online*. Una de las betas más jugadas y comentadas y que, incluso, en MMOGamer.es hemos seguido de forma semanal con un blog exclusivo. A *AOE Online* se suman *Civilization* y su versión de Facebook y el anuncio de *The Sims Social*. Nos encontramos ante franquicias internacionales de popularidad incuestionable y ventas millonarias que dan el salto al género MMO y a una suerte de nuevo género que mezcla el MMO tradicional con los juegos sociales. Aunque, ¿no es el propio MMO clásico el germen de lo que hoy llamamos juegos sociales? Sin duda alguna, igual que estos son hijos de las BBS, pero eso es otra historia, y debe ser contada en otra ocasión (¡Grande BBB!).

Age of Empires Online estará ya en los estantes (su versión física que hace las veces de Edición Coleccionista) y en los links de descarga más habituales, y un pajarito me dice que en estas mismas páginas podréis leer un pormenorizado análisis de nuestro experto colaborador y fundador del fansite AOE-esp.es, Teague, que ahora mismo, mientras escribo estas líneas, está salivando mientras juega la versión final.

Con esto quiero destacar cómo estas franquicias se transforman, extraen lo mejor de muchos géneros (¿quién diría que el paradigma de juego de construcción y recolección abrazaría el concepto facebook?) y acaban redefiniendo nuestro ocio online. ¿Alguno triunfará? ¿Por qué no todos? ¡¡¡Yo quiero jugar con los celtas!!!!

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

PARCHE 1.4 PARA RIFT CON MEJORAS

RIFT crece imparable con mejoras PvP, buscador de mazmorras, nuevas tramas para la historia principal, nuevo contenido PvE instanciado y materiales para 'crafting'.



GULTARMINATOR EN DOFUS

El popular juego de combate por turnos de Ankama celebra este mes de agosto su particular campeonato inter-servidores PvP por grupos. En él, varios equipos españoles.



PRISTON TALE 2

El juego de GameKraft recibe un importante parche de contenido en el que destacan cuatro nuevas zonas para explorar, un nuevo cap-level aumentado y el servicio de canales PvP. ¡Hay vida en Priston Tale 2!

NOTA

League of Legends es el MOBA más exitoso de los últimos tiempos, con más de 15 millones de jugadores.

LEAGUE OF LEGENDS

EL JUEGO DE RIOT TENDRÁ NUEVO MAPA

Y algo más, porque Dominion supone también un nuevo modo de juego.

Bajo el nombre de Dominion se presentó el pasado agosto en San Francisco el nuevo mapa, esperado como agua de mayo, del popular MOBA de Riot Games, *League of Legends*.

Pero como tuvimos el placer de comprobar, Dominion no es solo un nuevo mapa, sino que rompe los esquemas de lo visto hasta ahora: de forma más circular, en Dominion los jugadores competirán por hacerse con el control de cinco puntos de captura, para luego defenderlos y causar daños en el nexo enemigo. La partida termina cuando un equipo haya tenido el control el tiempo suficiente como para drenar completamente el nexo del rival. Los combates, asegura Riot, duran aproximadamente 20 minutos.

Se han creado nuevos objetos para garantizar la viabilidad de todos y cada uno de los héroes en este nuevo mapa, y así mantenerlos equilibrados. Se ha modificado el sistema de señalización para ofrecer a los compañeros una manera más eficaz de averiguar dónde se encuentran los objetivos y amenazas en el mapa.

www.leagueoflegends.com



NUEVA CLASE CLÉRIGO PARA RIFT

Por si fuera ya poco tres almas para definir nuestra especialidad, ahora Trion Worlds presenta una completa nueva clase para RIFT: El clérigo. ¿Sanador? ¿Support?

DAVID LUEHMANN A TRION WORLDS

Luehmann llevaba 12 años como Manager General de Microsoft Game Studios y supervisó el desarrollo de exitosos títulos RTS como Age of Empires y Halo Wars. Llevará las Third Parties.

BETA ABIERTA DE DRAGON NEST

Desde ya, está disponible la beta abierta europea de uno de los MMO más destacado del pasado E3 2011, ya sin las restricciones IP que había estado sufriendo en ciertos países.



FIREFALL EN DICIEMBRE

Alucinados por la beta de este MMO de acción y más con el anuncio de que su desarrolladora espera publicarlo ¡en diciembre! y la beta abierta, con cada vez más contenido.

DC UNIVERSE ONLINE

NUEVO PARCHE: FORTALEZA DE SUPERMAN

SOE insiste con su MMORPG de superhéroes y sigue publicando contenido nuevo.



Brainiac ha vuelto a la ofensiva en esta última actualización para ***DC Universe Online*** que trae consigo, aparte de nuevos Duos y un Asalto espectacular, grandes novedades y algún cambio para el PvP. El contenido principal de la actualización es la Fortaleza de la Soledad de Superman. Los jugadores deben unir sus fuerzas con Superman y Lex Luthor para defender la tierra de Brainiac y así impedir que utilice la poderosa tecnología de Krypton. ***www.dcuniverseonline.com***

TRANSFORMERS UNIVERSE

EN SEPTIEMBRE SABREMOS MÁS

El juego de los robots será de navegador y programado en Java.

Jagex Games Studios y Hasbro celebrarán en septiembre una pequeña convencción en la que se revelará más información del juego basado en navegador.

Transformers Universe desarrollará su historia entre el hilo argumental de la saga Prime y el videojuego para consolas 'La Guerra por Cybertron'. Con dos bandos principales: Autobots y Decepticons, y un amplio abanico de opciones para personalizar a nuestro Bot, tanto en apariencia, como en el sistema de combate. El juego estará orientado a la acción y será parecido a otros MMO's como *DC Universe Online* o *Age of Conan*, con sistemas de combos incluidos.

www.transformersuniverse.com



NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

S4 LEAGUE AÑADE MODOS DE JUEGO

El nuevo parche de contenido de S4 League incorpora un modo de juego inspirado en el género MOBA que consiste en conquistar las bases del enemigo para ganar puntos.



BETA BOUNTY HOUNDS ONLINE

Después de una exitosa Beta cerrada, Inno Games invita a los jugadores europeos a unirse a está beta abierta de Bounty Hounds Online sin ningún tipo de restricción.



DOS RAZAS PARA EDEN ETERNAL

Esta próxima actualización que recibe Eden Eternal viene cargadita se amplia la historia, sin olvidar las dos nuevas razas que están por llegar: Anuran y Ursun.



CONQUISTA ONLINE

AHORA LA LUCHA IRÁ A CABALLO

El nuevo parche del juego de mitología china incluirá el combate sobre montura.



EL COMBATE MEJORARÁ MUCHO ahora que es posible usar tu caballito, tigre... ¡lo que tengas!

Para cuando leáis esto, el próximo parche de contenido que permitirá a los millones de usuarios de *Conquista Online* añadir el combate a caballo en sus batallas ya estará disponible.

Los caballos fueron incorporados a *Conquista Online* en el año 2009 como mascotas. Sin embargo, los desarrolladores pronto se dieron cuenta de que podían ser un añadido interesante para mejorar la jugabilidad. Hasta ahora, el personaje se caía de su montura automáticamente cuando recibía un golpe. Ahora podrá luchar sobre él.

El parche de contenido también incluye muchas mejoras, como la posibilidad de usar la montura en la Batalla de Banderas para facilitar su transporte.

www.conquista.91.com

TERA ONLINE

EL JUEGO SE RETRASA A PRIMAVERA DEL 2012

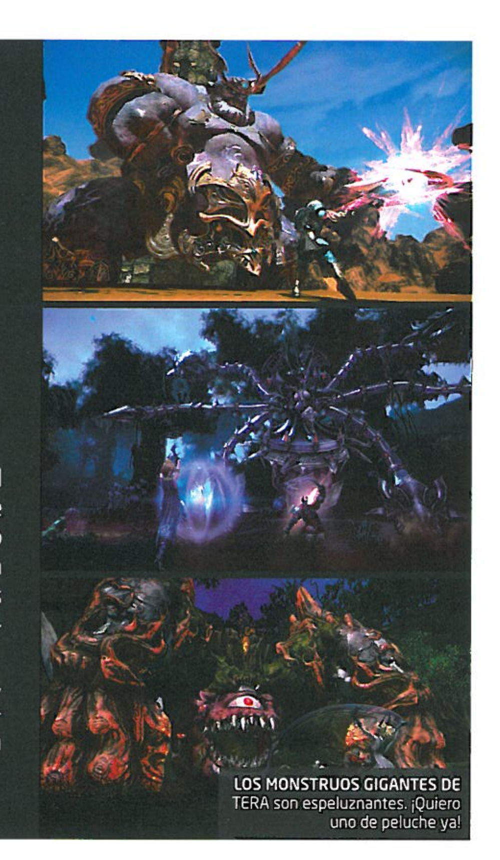
Desde Frogster aseguran que quieren entregar el mejor título posible, sin errores que enturbien la jugabilidad.

Frogster ha anunciado por fin que *TERA*, el esperadísimo MMORPG de acción, verá la luz durante la primavera de 2012. El lanzamiento, previsto inicialmente para 2011, se pospuso con el objetivo de incluir en el juego varias actualizaciones de contenido y asegurar que se cumplan las grandes expectativas tanto de los jugadores como de los medios de comunicación. Este retraso garantizará una correcta implementación en el juego de numerosas características adicionales.

Además, los jugadores tendrán la posibilidad de explorar el universo de *TERA* y disfrutar del singular sistema de combate durante la fase de prueba alfa, programada para este mismo año 2011. A comienzos de 2012 dará comienzo la fase beta, durante la cual aún más jugadores podrán acceder al juego y participar en los últimos preparativos del lanzamiento final.

TERA está dispuesto a redefinir los MMORPG, introduciendo, por ejemplo, un sistema de combate dinámico que ofrece a los jugadores un control total sobre su personaje.

www.terahispano.com



LOS MONSTRUOS GIGANTES DE TERA son espeluznantes. ¡Quiero uno de peluche ya!



Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381
Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ESTE MES...

10 PACKS EXCLUSIVOS PARA WII: XENOBLADE CHRONICLES + MANDO CLÁSICO PRO ROJO

MP BLAD

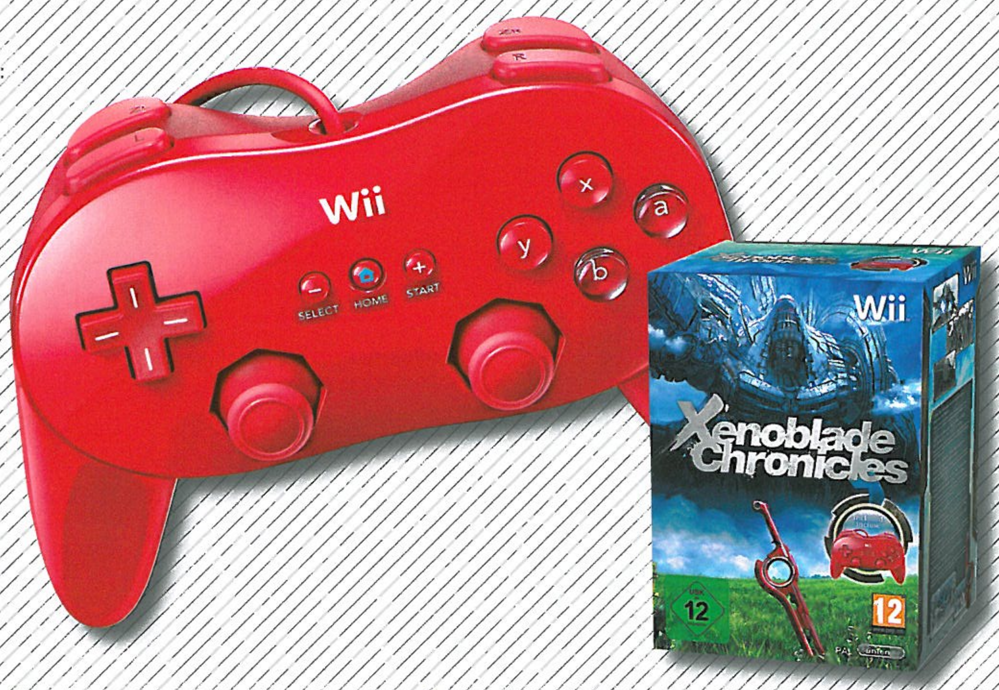
XENOBLADE CHRONICLES: 10 EDICIONES LIMITADAS

› Ya sabéis que nos gusta traeros los mejores concursos. Este mes qué mejor que brindaros, gracias a Nintendo, la oportunidad de ganar uno de los 10 packs exclusivos del juego *Xenoblade Chronicles* para Wii + Mando clásico Pro rojo:

› La mítica serie *Xenosaga* regresa esta vez a Wii con un nuevo RPG. Adéntrate en una épica lucha entre humanos y robots.

› El pack incluye el exclusivo mando clásico Pro de color rojo para Wii. Juega a la consola virtual con el diseño de antaño





Envía **MP BLAD** al
25900*
o
MP BLAD SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestion de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Numero de atencion al cliente: 902 547 381

MP DUKE

5 EDICIONES COLECCIONISTAS DE DUKE NUKEM: FOREVER

5 PACKS 'PELOTAS DE ACERO'

› Ponte las gafas de sol y vive el regreso del mito. Este mes sorteamos 5 Ediciones de Coleccionista 'Pelotas de Acero' para *Duke Nukem Forever* (3 para Xbox 360 y 2 para Playstation 3) que incluyen:

› Busto con la efigie de Duke Nukem.

› Libro de 100 páginas: La Historia y Arte de Duke Nukem.

› Mini comic coleccionista Duke Nukem Forever.

› Póster, fichas de póker, baraja, dados, pegatinas y, por supuesto, ¡el juego *Duke Nukem Forever*!





Envía **MP DUKE** al **25900***
o
MP DUKE SIN PUBLICIDAD

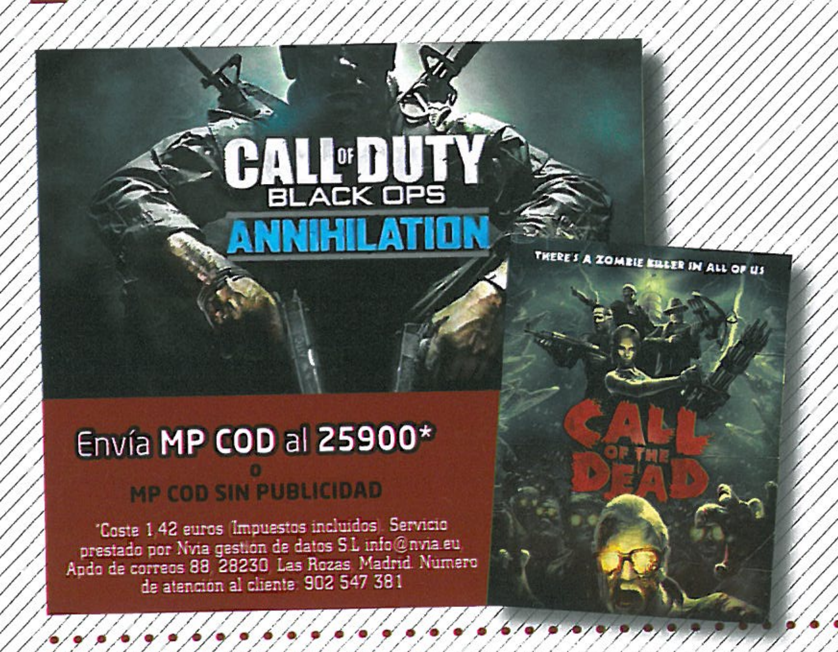
*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestion de datos S.L info@nvia.eu Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Numero de atencion al cliente: 902 547 381

MP COD

30 CLAVES PARA BLACK OPS: ANNIHILATION

DLC ANNIHILATION + FANTÁSTICO PÓSTER

› Sorteamos 30 claves de *Annihilation*, el nuevo DLC de *Call of Duty: Black Ops* (10 para PC, 10 para Xbox 360 y 10 para PS3) junto con un fantástico póster de *Call of the Dead*. ¡Disfruta de los seis nuevos mapas disponibles!



Envía **MP COD** al **25900***
o
MP COD SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestion de datos S.L info@nvia.eu Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Numero de atencion al cliente: 902 547 381

MP INFAM

EDICIÓN ESPECIAL DE INFAMOUS 2

¡UNA EDICIÓN HÉROE DE INFAMOUS 2!

› Como colofón, este mes sorteamos una Edición Héroe de *Infamous 2* ¡valorada en más de 120 euros! Incluye la apariencia original de Cole McGrath y de Kessler, una estatua, un cómic, una réplica de la bolsa de Cole, la banda sonora ¡y mucho más!



Envía **MP INFAM** al **25900***
o
MP INFAM SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestion de datos S.L info@nvia.eu Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Numero de atencion al cliente: 902 547 381

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a por qué el traje de Batman procedente del propio videojuego es el más feo de todos los de "Arkham Asylum".

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

3DS: AGUA

La noticia no es para tomársela a la ligera: por primera vez en una década, Nintendo ha anunciado un año fiscal con pérdidas. Ese gigante que logró no solo sobrevivir a las protestas del fandom, sino prosperar y cambiar la industria (para bien o para mal, esa es una cuestión distinta) cuando lanzó la Wii, reconoce que su nueva portátil 3DS no ha arrasado. Ni remotamente. Y como confirmando su fracaso, reduce el precio de la máquina a una cantidad inconcebible en un periodo aún de lanzamiento, para rascar lo que pueda antes de la llegada de la tecnológicamente espectacular e igualmente económica Vita de Sony.

No hace falta ser ningún analista para saber qué ha fallado. Cuando probamos la consola por primera vez, meses antes del lanzamiento, nos congratulábamos de lo que parecía ser un regreso de Nintendo a sus raíces, con nuevas versiones de éxitos y géneros clásicos. Lo que no podíamos prever es que 3DS solo ofreciera en sus primeros meses... esos juegos. Nada de franquicias nuevas, solo versiones portátiles de éxitos de sobremesa o franquicias empolvorizadas. Un catálogo casi sin interés. Y una lección bien sencilla que esperamos que se propague entre todas las compañías como moraleja y como modelo de conducta. "Si con una consola nueva quieres triunfar, ni solo para abuelas... ni solo para fans".



CRÍTICA VETUSTA

6 CONSEJOS AL HABLAR DE RETRO

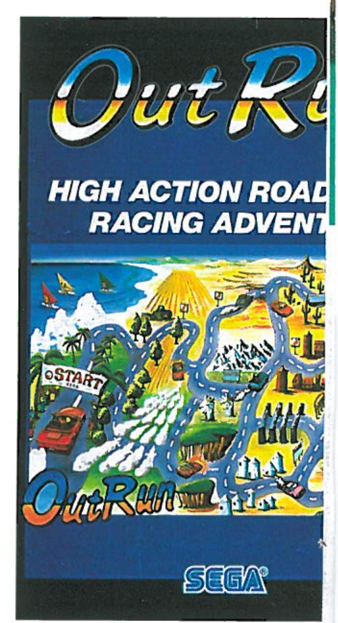
En Mondo Píxel a veces hablamos de novedades y a veces hablamos de juegos antiguos, pero... ¿es lo mismo? ¿Se deben enfocar del mismo modo los clásicos de lo añejo y los últimos disparates tecnológicos?

No, por supuesto que no. Quizás ese es el gran problema, y que lleva a tantos errores de enfoque al escribir u opinar sobre retro. Los juegos antiguos no son ni lo mismo que los actuales ni un hermano mayor con problemas de psicomotricidad. Son otra cosa, y hay que valorarlos en términos distintos, no tan solo "los gráficos eran peores y los joysticks solo tenían un botón". Por eso, pequeños aprendices de la retroanalítica, tenemos algunos consejos útiles y concisos a la hora de enfocar la crítica de clásicos.

1.- No nos importa si tu madre te ponía nocilla blanca o negra para merendar. Dicho de otro modo: cuenta las anécdotas nostálgicas que quieras, pero asegúrate de que tienen algún valor real, o directamente asume que solo sirven para hacer bostezar al lector. Si jugabas al *Green Beret* a dobles con tu primo o aprovechabas las fases del enano ladrón de *Golden Axe* para rozarle la teta con el codo a la bella Aránzazu de 8ºA, bien. Todo bien. Pero que tengas claro que eso no tiene nada que ver con los juegos.

2.- No seas condescendiente con el aspecto gráfico. *Final Fight* no necesita de tu aprobación con un presumido "El juego sigue siendo divertido aunque los gráficos hayan quedado anticuados" porque desde un punto de vista plástico, los gráficos de *Final Fight* son mejores que los de casi cualquier juego actual. Menos realistas, claro, pero mejores. O dicho de otro modo: los gráficos de *Street Fighter IV* son peores que los de *Street Fighter II* por una sencilla razón. Los del juego clásico son una de las muchas culminaciones de la estética pixelada en una época en la que los artistas gráficos estaban centrados en el 2D. Los gráficos de *Street Fighter IV* son un extraño refrito entre lo vistoso y lo clásico, el resultado de una serie de decisiones (que no tienen nada que ver con la creación, sino con estudios de marketing) que buscan el equilibrio de lo moderno y lo clásico, con resultados no







CARTELERA BUENA

Una cosa sí que está clara: al menos antes no todas las carátulas eran de un marine musculoso dándole el culo al jugador y oliéndose la sobaquera. Más naves-aguilucho es lo que hace falta.

Necesitamos un equivalente de la productora cinematográfica Asylum en el videojuego.



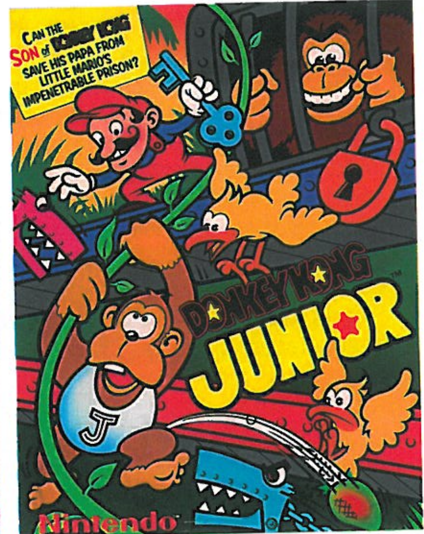




siempre satisfactorios. En los tiempos de Darkstalkers o Rygar, los gráficos eran como tenían que ser, no como se suponía que a lo mejor a una parte del público le parecería bien que tenían que ser. Por tanto, piénsatelo bien cuando vuelvas a mirar por encima del hombro a Pac-Man con un "bueno, lo importante no eran los gráficos, sino que eran adictivos", porque te quedarás con el culo conceptual al aire.

3.- No lo veas todo color de rosa. Tal y como pasa ahora, antes no todos los juegos eran revolucionarios ni cambiaron la industria. De hecho, tal y como pasa ahora, la mayoría eran mediocres o directamente malos. De acuerdo, la industria del videojuego no era esa especie de desagradable monstruo sin alma obsesionado con el beneficio inmediato que es ahora, pero también había ejecutivos, publicistas y Consejos Generales. La proporción de clones de Space Invaders es la misma que la de clones de Sonic y, ahora, que la de clones de Gears of Wars. Aunque eso sí, también hay que reconocerlo: si comparamos presupuestos y tiempos de desarrollo se puede inferir fácilmente que la industria ahora es igual de avariciosa, pero mucho menos espabilada.

4.- No descuides los datos ni la perspectiva histórica. Analizar juegos clásicos supone también manejar una serie de datos



Para saber más



RETROFANÁTICOS: CUIDADO CON EL PASADO

Todos aquellos que disfrutamos en mayor o menor medida de los videojuegos antiguos hemos rozado en alguna ocasión el retrofanatismo más ramplón. Bramar que antes sí que se hacían juegos de verdad. Gritar consignas tipo "Nintendo where art you?". Pasarse el Tiger Road con un crédito solo para chulear delante de un amigo que, igualmente, se pasa el Black Tiger con una mano atada a la espalda.

Es peligroso caer en estos abismos de basura conceptual, porque en el fondo no le hacemos ningún favor a los juegos antiguos. La labor del auténtico adorador de lo retro debe ser constructiva, archivista, metódica y pacífica, y si odias los juegos actuales y antes todo era mejor, etcétera, no pasa nada: nadie te pone una pistola en la sien para que juegues al último Call of Duty. Al fin y al cabo, el pasado tenía muchas cuestiones discutibles, las hemos superado y no pasa nada. Por ejemplo: ¿cuántos de los juegos de las antiguas recreativas podemos considerar "justos"? ¿Cuántos de ellos no anteponían el esfuerzo memorístico de aparición de enemigos a la recompensa de la auténtica habilidad y el genuino "jugar bien"?

El retrofanático se obceca en sus hi-scores perfectos, en su reproducción exacta de los gráficos tal y como fueron concebidos, en su rechazo frontal de remakes, secuelas y adaptaciones a nuevos públicos y formatos. El retrofanático es el rumpelstikin de los aficionados a los videojuegos: vanidoso, quisquilloso y protestón. Vamos, el brasas de toda la vida.

BENDITA INOCENCIA

Desde luego, cualquier tiempo pasado no fue necesariamente mejor, pero es obvio que juegos como Donkey Kong Jr. no volverán: abstractos, coloristas e inocentes.

Si el modelo del Humble Indie Bundle funciona, ¿por qué el mainstream no lo imita?



COMANDOS BIÓNICOS

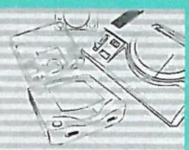
Otro día hablamos de por qué un remake que conserva el rasgo definitorio del original no triunfa como triunfó aquel. En este caso creemos que el secreto está en el pelo.

que van algo más allá de un rosario de años de lanzamiento o un catálogo de sistemas de hardware. Es conveniente conocer también los porqués de los movimientos y las modas, y qué particularidades del mercado en cada momento encumbraron a unas plataformas e impidieron que triunfaran otras. La historia de la cultura, desde los grandes movimientos artísticos a las anécdotas que dan algo de sabor a los libros, no está formada por capas impermeables, sino por ondas que se contaminan entre sí, confluyen y se distancian, y eso es lo que hay que saber detectar e interpretar. Por ejemplo: ¿el triunfo de NES en Estados Unidos en los ochenta es simplemente, como se suele decir, cosa de que Super Mario Bros. lo petaba y la consola estaba requetebién? ¿O más bien para explicar ese triunfo habría que remontarse a unos años antes, a los desmanes comerciales de Atari en su país y al petardazo de los ochenta que casi acaba con la industria? ¿Qué te suena más razonable?

5.- No dejes nunca de indagar en el pasado. Da igual lo que creas que sabes de los sistemas y títulos clásicos. No sabes lo suficiente. Cualquier curioso del pasado de los videojuegos que lea habitualmente revistas como Retro Gamer o consulte webs de similar calibre, sabrá que aún hay mucho que descubrir: sistemas estrafalarios que solo se distribuyeron parcialmente en Japón, juegos que salieron al mercado sin la licencia del fabricante del hardware correspondiente, títulos que sencillamente nadie conoce... siempre hay algo que descubrir y cada pieza que localicemos del puzzle ayuda a comprender el pasado con mucha más efectividad que batir, una vez más, el record mundial del Combat School. Que sí, que mola mucho, pero ya nos lo sabemos. Nunca perdáis la curiosidad y el ansia por desempolvar nuevos detalles de sistemas, compañías y títulos que creíais agotados.

6.- Aprendiendo del pasado podremos interpretar el presente. Dicho de otro modo: ¿a que todos estos consejos sobre cómo reflexionar acerca de videojuegos retro se pueden aplicar a cómo interpretar la industria actual? Claro. Porque pensar con la cabeza nunca pasa de moda. ■

MONDO ¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!! VIEJUNO



Lo Retro de lo retro

RECUERDOS EN NIVEL 11

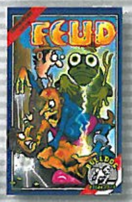
A la ya peliaguda cuestión de "cuándo empieza lo Retro" (nuestra fórmula: cuando un sistema ha sido retirado de las tiendas), nosotros sumamos una pregunta algo más metafísica: ¿hay retro dentro de lo retro? O por decirlo de otra manera: ¿cuando jugábamos a sistemas de 8 o 16 bits éramos conscientes de lo que había sucedido en el medio con anterioridad?

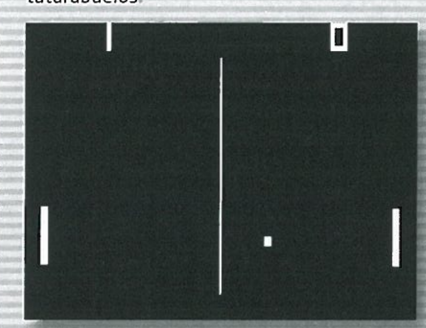
Recuerdo perfectamente el momento en el que me percaté de que había juegos antiguos que había que observar con criterios alternativos a los que empleaba para los que entonces se consideraban actuales. Eran los últimos tiempos de los 8 bits: la Micromanía tamaño sábana comenzó a publicar reportajes-retrospectiva sobre distintos géneros (machacaladrillos, aventuras, acción, puzzle, los clásicos de Ultimate...) Ahí me di cuenta de que había un pasado hasta para un medio que entonces considerábamos (justamente) recién nacido. Antes de un Xevious siempre hubo un Space Invaders, antes de un Soul Calibur siempre hubo un Karate Champ y antes de un Tetris siempre hubo un Qix. O lo que es lo mismo: hablemos de nuestros abuelos sin olvidar que hubo... tatarabuelos.

MÁQUINA Y CHURRI. UNA combinación publicitaria clásica.

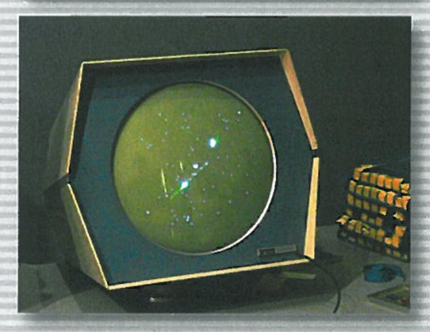








EVITAR PERDER LA BOLA para puntuar. Lo que viene siendo un high-concept.



SPACEWAR!. ESTO REPRESENTA UNA batalla interestelar. En un ventanuco.





FIFA 12

A la venta 29-09-11

















PlayStation 2





fifa.easports.com

facebook.com/easportsfifa.es



DE ESTE AGUA NO BEBERÉ



Hay algunos juegos que, por unas razones u otras, no han llegado a nuestro país y la mayoría de nosotros no hemos podido jugarlos...

...y otros que no los pudo jugar nadie. Proyectos de juegos que no llegaron a materializarse nunca. Estos son algunos de los más destacados.

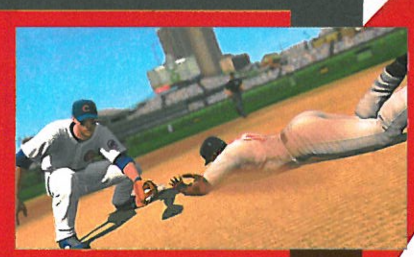


DEPORTES

Seguro que muchos recordaís aquel capítulo de Los Simpson en el que todo Springfield se metía a ver un partido de fútbol y acababa en pelea de puro aburrimiento. La diferencia cultural es la que tiene la culpa. Lo mismo pasa a la inversa, y quien se haya metido a ver un partido de béisbol sabe a lo que nos referimos. Por eso nos hemos quedado sistemáticamente sin disfrutar de todos esos 'amenos' deportes extranjeros. Fútbol americano, dardos, billar, cricket, hockey, lucha libre japonesa... Sin embargo no siempre ha sido así, en la época de 16 bits era habitual ver en las estanterías de las tiendas todas estas franquicias que ahora solo podemos jugar gracias a la importancia, con suerte. Ah, los buenos viejos tiempos...

Major League Baseball

Parece que los aficionados al bate están de enhorabuena, ya que este año sí que ha llegado este juego a las tiendas españolas en su versión PS3 y 360. Todos los años anteriores ha sido imposible encontrar este o cualquier otra versión de este deporte.



Madden y NCAA

Si ya es difícil saberse las reglas, más aún conseguir jugarlo. Sin embargo, los últimos años estas franquicias han estado cerca de ser editadas en España, sobre todo el curso pasado. Por desgracia nos tendremos que conformar con el balón ovalado del rugby...

Deporte callejero

Todos los deportes americanos han recibido versiones callejeras, más rudas aún si cabe. Como viene siendo habitual, solo las versiones baloncestísticas nos han llegado. Nada de hockey, fútbol americano o wrestling. Lo más parecido *NFL Street* en los bazares online.



NHL

El hockey, ese deporte tan incomprendido más allá de los países en que sus lagos no se congelan. Los últimos títulos que llegaron a nuestro territorio datan de la anterior generación de consolas, con *NHL Blitz*. Si hablamos de simuladores hay que remontarse aún más atrás en el tiempo, casi hasta tiempos de Dreamcas y los inicios de la franquicia 2K. La clave para que nadie soporte este deporte en nuestro país es lo complicado de sus normas. ¿Alguien sabe qué narices es el icing? ¿Es acaso ese un nombre apropiado para una norma? No espereis ver juegos de hockey en nuestro país hasta que la era glacial vuelva a petarlo



JAPONESADAS

Los gustos japoneses son como mínimo peculiares en comparación con lo que se estila por estas tierras. Hemos visto casi de todo, desde títulos protagonizados por un perro a franquicias completas basadas en el arte del ligue. En cambio sí que se ha dado el caso de grandes juegos que nunca han llegado a nuestras fronteras. Hay que tener mejor ojo...

Eroge

Los juegos eróticos cuentan con cierta popularidad en el país del sol naciente. Generalmente se basan en imágenes anime censuradas, por lo que no espereis ver demasiado. Por supuesto no hay ninguna posibilidad de que lleguen a nuestro país.



Juegos de cartas y figuritas

Dentro del capítulo de juegos extraños pero divertidos están todos esos títulos que se basan en tableros o sus normas se basan en un juego de cartas. Uno de los más recientes es *Culcept Saga*, lanzado incluso en USA, pero no en España.







Densha-De Go

Una muestra de las bizarradas que se rumian en Japón. Poco más que un simulador de trenes que nació en 1996 en recreativa. Muestra tramos reales de tren del país del sol naciente. Ha habido versiones para todas las consolas, hasta Wii y PSP.

Dungeons & Dragons Collection

Otro de esos juegos icónicos que no vimos por aquí en su momento. Esta vez por culpa de una consola, Saturn, que estaba casi con estertores de muerte. Sin embargo se trataba de una conversión de recreativa genial y uno de los mejores juegos del sistema.





Fire Pro Wrestling

Para los más frikis, la saga de lucha que hizo de Suda 51 un programador relevante. Para el resto una serie de juegos de combates estilo lucha libre con gente con los ojos rasgados como protagonista. No lo veremos por aquí jamás de los jamases.

Segagaga

¿Alguna vez soñaste tener tu propia compañía de videojuegos y tratar de alcanzar el éxito? Con *Segagaga* de Dreamcast hubiéramos podido. Y sí, se lanzó cuando la consola ya iba a pique.





Tales of...

Otro de esos casos de inexplicable ostracismo. Se trata de una franquicia con solera, que cuenta incluso con animes basados en este universo. De un total superior a 25 juegos, solo 3 han llegado a Europa. Está previsto que *Tales of Grace F* llegue a Europa en 2012 para PS3, con dos años de retraso

...Y AL FINAL LOS JUGAMOS

No todo está perdido, la globalización de los mercados ha hecho lo que parecía imposible y hemos acabado jugando títulos que parecían no estar destinados a ocupar nuestras estanterías. Cada vez son más los títulos de casi todos los géneros que se atreven a cruzar el charco. El último caso el de Catherine para PS3 y 360, un título casi inclasificable que acaba de aterrizar en Estados Unidos y proximamente en Europa. Esto no quita de que los recibamos con mucho, muchísimos retraso. Otro buen ejemplo es el reciente Xenoblade Chronicles en Wii, lanzado en Japón hace más de un año y ahora por fin en nuestras tierras. Incluso hemos de sentirnos afortunados, ya que parece que este título y otros jamás llegarán a Estados Unidos. Como se suele decir vulgarmente 'en todos los sitios cuecen habas.'



Space Channel 5
Juego de baile sin bailar. Japonesada que parecía abocada al exilio pero que acabó llegando con honores de triple A. Tuvo incluso segunda parte, de escaso éxito por estas tierras. Para bailar, mejor la saga *Dance Dance* con alfombra de baile



Final Fantasy
En sus inicios, esta magna saga no salió en nuestro país. Concretamente las versiones de Nintendo, las anteriores a *Final Fantasy VII*, no llegaron aquí. Sin embargo al calor de su éxito en consolas Sony, se ha procedido a publicar distintos recopilatorios y remakes de los primeros juegos.



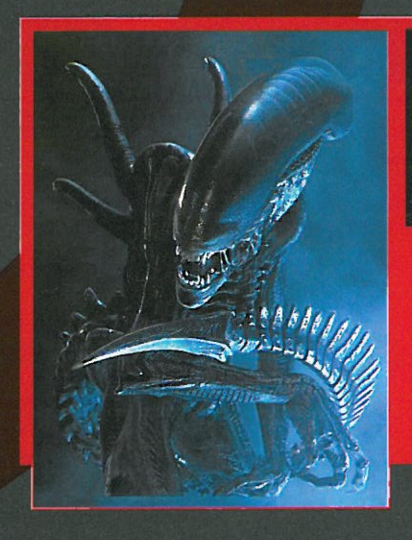
Shoot´em up
Los shoot´em up son un género de lo más popular en el país del sol naciente, pero no tanto por aquí. Se les considera demasiado añejos para los tiempos que corren, a pesar de la legión de seguidores que este género tiene en toda Europa. Los mercados online han hecho que se popularicen aún más, por lo que hemos acabado recibiendo Troubles Witches Neo en descarga o el excelente Deathsmiles en versión física.



JUEGOS CANCELADOS

Si hasta ahora te hemos hablado de esos juegos que fuera de nuestras fronteras sí se han podido jugar, ahora es el turno de aquellos que se quedaron en meros proyectos. Las razones son muchas. Unas veces son ideas un tanto bizarras que llevan a cabo los estudios de desarrollo pero que las editoras no creen que vayan a ser rentables comercialmente. Otras se caen abajo por falta de medios, en otras ocasiones son innumerables problemas que van minando el trabajo del grupo...

Muchos de estos títulos no los veremos nunca en nuestras tiendas, pero nunca se puede perder la esperanza. *True Crime: Hong Kong* ya estaba perdido y Square-Enix lo ha rescatado. Y si *Duke Nukem Forever* ha llegado a las tiendas, cualquiera de estos podría hacerlo. De entre el gran número de juegos cancelados hemos elegido algunos de los más representativos, aquí los tienes.



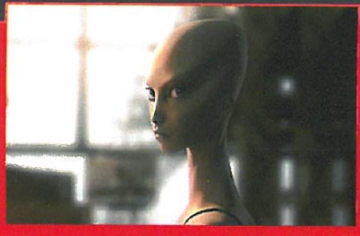


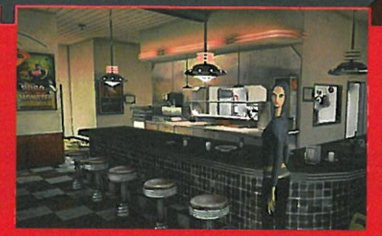
Aliens RPG
En 2009, Sega decidió acabar con este proyecto de Obsidian por motivos económicos. El presidente de Obsidian afirmó que estaba prácticamente terminado cuando se canceló. Se trataba de un juego de estrategia y rol por turnos en el que teníamos que gestionar un equipo que se enfrentara a los Aliens.



Castlevania Resurrection
Tras el éxito inicial de Dreamcast, Konami decidió lanzar un nuevo *Castlevania*, que iba a ser el primero en 3D y que estaba protagonizado por Victor y Sonia Belmont. Nos llevaría, como casi siempre, a explorar el castillo de Drácula. Al poco de anunciarse se canceló y muy poco más se supo de él.







LMNO
Hace varios años, Steven Spielberg y Electronic Arts firmaron un acuerdo de colaboración para desarrollar tres juegos. El único que salió al mercado fue Bloom Box, para Wii, tras el cual se canceló el acuerdo. La revista norteamericana 1UP descubrió hace tiempo que el proyecto principal de ese acuerdo era LMNO, un título muy experimental para PS3 y 360 en el que debíamos salvar a una extraterrestre, Eve, de ser capturada por las fuerzas de seguridad. El ser aprendía de tu manera de jugar, de tus decisiones. La directiva de Electronic Arts no confió en su éxito y por eso lo cancelaron.





Legacy of Kain: The Dark Prophecy
Tras el tropiezo de Defiance en 2003, Crystal Dinamics, la desarrolladora, se olvidó de una de las sagas más queridas por los jugadores de PSOne. Sin embargo, antes de hacerlo estuvieron trabajando en *The Dark Prophecy*, un título que pretendía dar final a la historia de Kain, el protagonista de la saga junto a Raziel. El juego nos llevaría a un futuro en el que Kain encontraría su destino. El título nunca vió la luz, pero aún hay esperanza para los jugadores, Crystal Dinamics nunca se ha olvidado del todo de esta saga. De hecho, ambos personajes aparecen en *Tomb Raider and The Guardian of Light*.



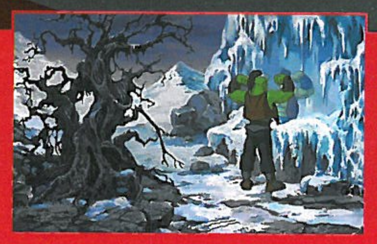
Sonic X-Treme
Sería el primer juego de Sonic en 3D. Inicialmente se pensó para Mega Drive, aunque en Sega consideraron que requerirían un hardware más potente, por lo que se traspasó a 32X, el accesorio que daba mayor potencia a Mega Drive y, tras su fracaso, a Saturn, que recibiría su primer juego del erizo. Se trataba de un proyecto muy ambicioso pero con un gran número de problemas desde el principio: abandono de personal, trabajo con diferentes motores, incluso el máximo responsable del juego, Chris Coffin, enfermó. Su cancelación se considera una de las razones del fracaso de Saturn en occidente.





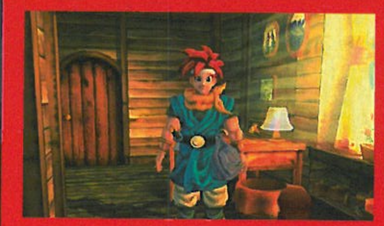


Baldur's Gate 3: Black Hound
Se trataba de un recomienzo de la serie, que no tenía nada que ver con Bioware y que volvía a los orígenes de. Estaba siendo llevado a cabo por Black Isle bajo la supervisión de Interplay. El juego se canceló tras los problemas financieros de esta última, y eso que ya estaba su desarrollo muy avanzado. Los rumores de su vuelta son constantes.





Warcraft Adventures: The Lord of the Clans
Una de las cancelaciones más sonadas de la historia. El juego, que contaba la ascensión de Thrall a líder de la Horda, estaba ya casi terminado cuando Blizzard decidió cancelarlo. Se trataba de un título de gran calidad visual y una buena historia, de lo mejor en su género para la época, pero al parecer, la compañía decidió que los puzles no daban del todo la talla y, en lugar de rehacerlos, consideraron que era mejor cancelarlo por completo. Algunos aficionados incluso se quisieron organizar en señal de protesta. Hay vídeos en Youtube con grandes tramos jugables del título.





Chrono Resurrection
Un remake del *Chrono Trigger* original llevado a cabo por un fan del título, Nathan Lazur, y un pequeño grupo de desarrolladores, que querían llevarlo a Nintendo 64 en 3D. El juego se llamaría *CT64*. Tras una serie de problemas, entre ellos la pérdida accidental de un gran número de datos, el juego fue cancelado. Tres años después, Lazur lo retomó bajo el nombre de *Chrono Resurrection*, solo para PC y limitándose a recrear varias escenas del juego, no todo entero. Tenía previsto su lanzamiento para las navidades de 2004, pero poco antes Square-Enix avisó a Lazur de que, de hacerlo, le denunciarían por violación de derechos de autor, por lo que desistió finalmente.

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen




RAGE

LO PROBAMOS A FONDO EN LA QUAKECON

¿EL SHOOTER DEL AÑO?

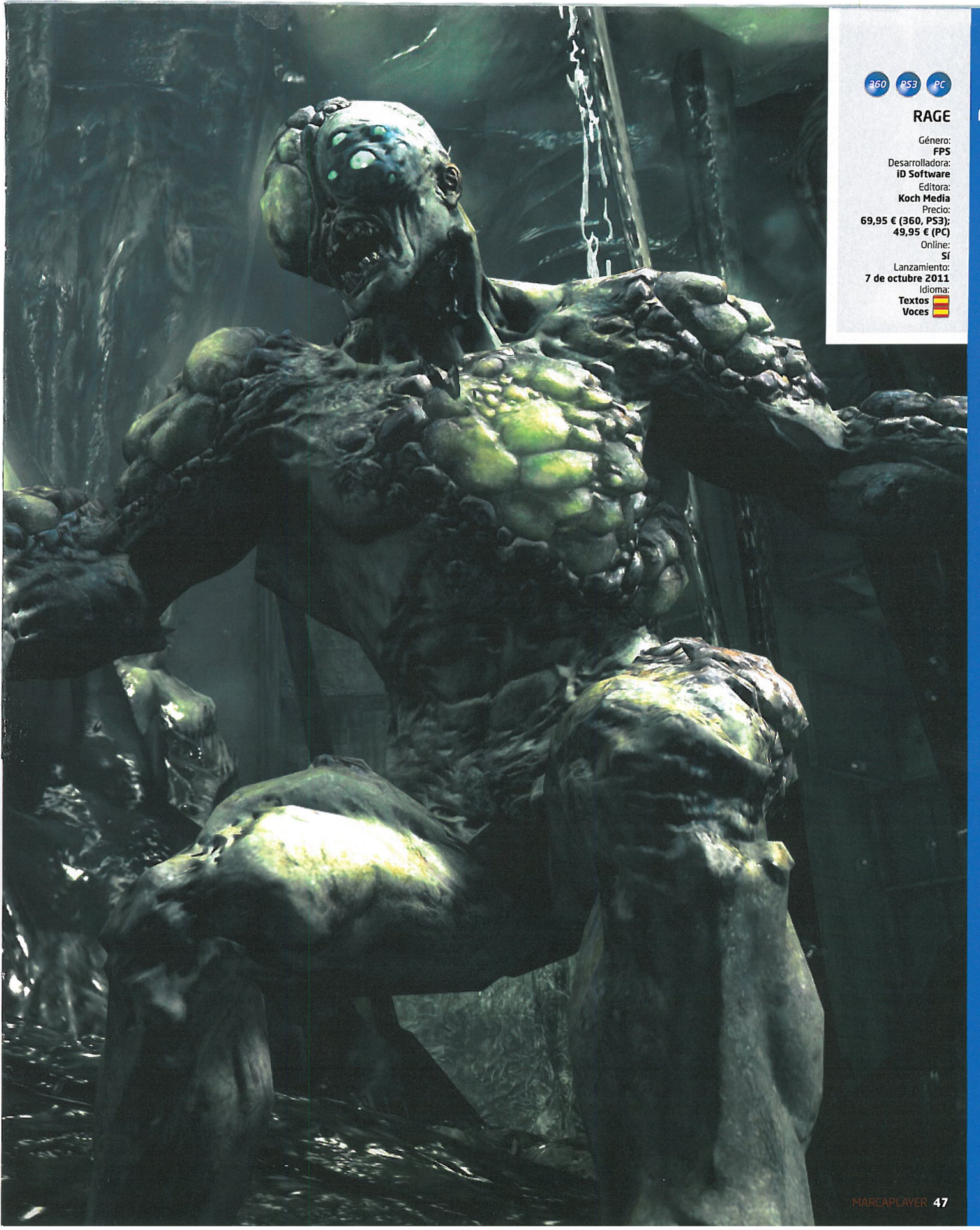
iD Software celebra su 20 aniversario con el lanzamiento de su proyecto más grande hasta la fecha, un shooter que dará que hablar.

Hace unos meses ya os hablamos largo y tendido del próximo retoño de los padres de los shooter subjetivos. Se trata de *Rage*, un título de acción en primera persona intenso que hace uso intensivo de la nueva tecnología desarrollada por el legendario John Carmack, el iD Tech 5. Se trata de la cuarta franquicia que sale de este estudio tejano, las tres anteriores fueron *Wolfenstein*, *Quake* y *Doom*. Tres clasicazos imprescindibles para comprender la magnitud del trabajo de estos ya más de 200 programadores.

Por eso precisamente es tan importante *Rage*. No por ser precioso y extremadamente detallado o por presentar una jugabilidad a medio camino entre el sandbox y sus anteriores juegos, sino por lo que podría suponer para el mundo de los videojuegos. De entrada, según el propio Carmack "es el videojuego más divertido en el que jamás he trabajado". También según sus propias palabras, se trata de la apuesta más arriesgada del estudio, pues han sido 6 los años de trabajo invertidos, siendo además el juego que han realizado que más se ha separado de sus patrones de trabajo en anteriores proyectos.

Y es que donde siempre había habido pasillos y escenarios cerrados, ahora nos encontramos con un inmenso espacio abierto repleto de personajes con los que interactuar y objetos que utilizar. Sin lugar a dudas un gran cambio respecto a lo que nos tenían acostumbrados. Sin embargo, se acabo el tiempo de las esperanzas y, con el juego prácticamente terminado, comienzan los hechos. Por eso nos hemos querido sumergir profundamente en las primeras horas de juego, para comprobar si todo lo que nos habían prometido en iD Software se cumple o todo acabará en un nuevo intento de vendernos una moto con el tubo de escape suelto y las ruedas pinchadas.

De entrada, hay que dejar bien claras las intenciones del título, ofrecer una experiencia única para un solo jugador. Sí, también tendrá posibilidades multijugador, pero son un añadido menor a una experiencia creada para ser disfrutada en solitario. De este modo, nos colocamos en la piel de uno de los supervivientes al gran cataclismo provocado por el choque de un meteorito con la Tierra. Despertamos en una de las arcas de »



360 PS3 PC

RAGE

Género:
FPS
Desarrolladora:
iD Software
Editora:
Koch Media
Precio:
69,95 € (360, PS3);
49,95 € (PC)
Online:
Sí
Lanzamiento:
7 de octubre 2011
Idioma:
Textos
Voces

CASI COMO UN QUAKE A LO BORDERLANDS, PERO DEPURADO HASTA LA PERFECCIÓN

salvamento solo para descubrir que el apocalipsis no ha sido tal, sino que un nutrido grupo de humanos han conseguido sobrevivir. El problema en todo este embrollo radica en una 'Autoridad' que se ocupa de buscar a estos supervivientes. Como si no lo fuéramos a tener ya suficientemente complicado con las hordas de bandidos y mutantes que nos esperan más allá de los muros de nuestros distintos refugios...

Así comienza una aventura en la que nos sentiremos casi libres en este infierno apocalíptico. Podremos explorar libremente la mayor parte de sus localizaciones tanto a pie como en cualquiera de los tres vehículos de los que dispondremos (quad, buggy y Pick-up, todos ellos mejorables visualmente, en lo referente a armamento o en cuanto a rendimiento). Sin embargo, será en las ciudades donde más tiempo pasemos, ya sea comerciando con los vendedores locales, apostando en alguno de los minijuegos (hemos visto hasta el momento uno de dados y otro de cartas que nos recuerda poderosamente al famoso *Magic: The Gathering*), embarcándonos en misiones secundarias (las habrá de todo tipo, desde escoltas hasta ejercer de mensajero o convertirnos en piloto de carreras.)

Pero la voluntad de iD Software no es la de darnos total libertad, sino la de aprovechar las corrientes actuales en cuanto a shooters para ampliar lo que ellos siempre han sido capaces de ofrecer. Por eso la fórmula acaba recordándonos a tantos y tantos grandes juegos, *Fallout 3* es un buen ejemplo.



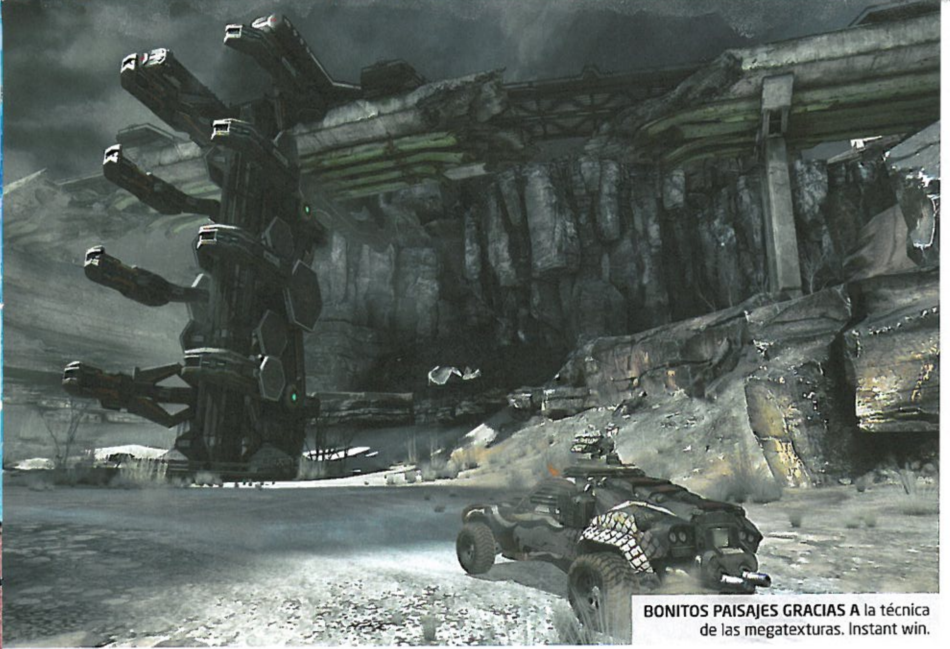
BANDIDOS Y MUTANTES, TODOS son unos maleantes.

Incluso hay sitio para toques de rol, con un sistema de armas e inventario más propio de géneros más complejos. Podremos construir armas y utensilios con los objetos que encontremos, equipar distintas municiones, seleccionar armamento para cada misión... Pero poco más. No encontraremos niveles de experiencia, armaduras o mejoras de personaje más allá de las nuevas armas y gadgets.

Rage va de supervivencia extrema, casi de un 'aquí mi fusil, aquí mi pistola' estilo *La Chaqueta Metálica*, solo que con mucho más polvo, con armas futu-



TAN FEOS QUE CASI les haremos un favor acabando con su vida.

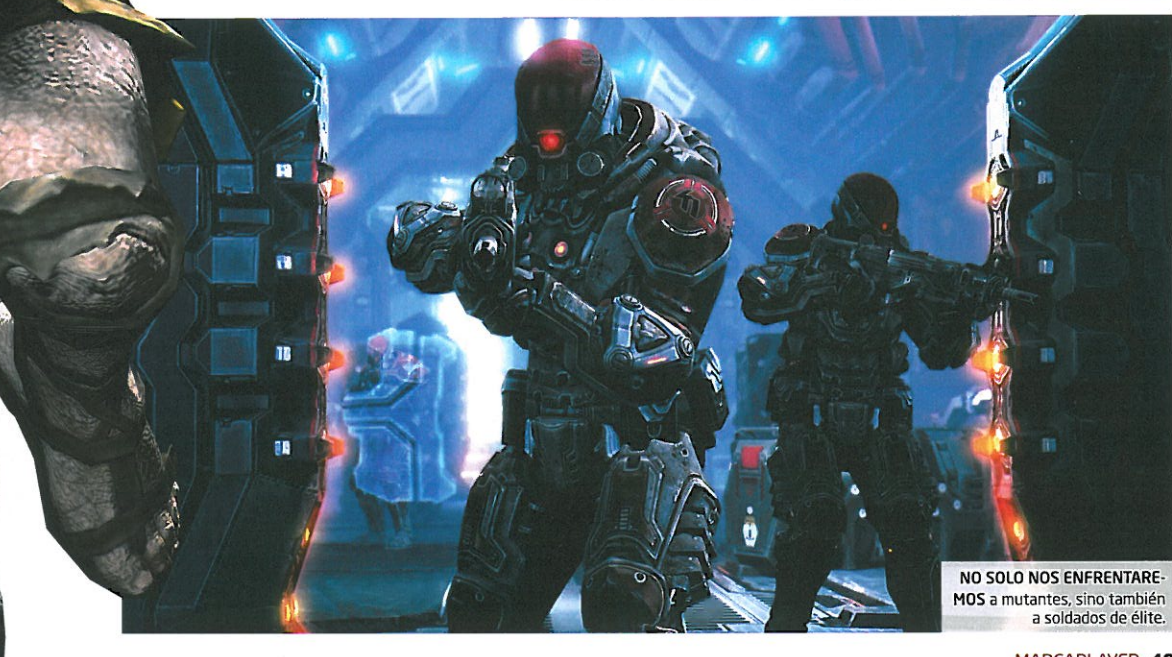

BONITOS PAISAJES GRACIAS A la técnica de las megatexturas. Instant win.

ristas y sin un sargento que nos haga sangrar la oreja con sus gritos. Aquí simplemente somos la nueva esperanza de la resistencia ante los opresores, un soldado venido del pasado para dar futuro a los humanos que sobreviven a duras penas en esta tierra yerma llamada Wasteland. Su duración nos avanzan que se moverá entre las 15 horas si no nos distraemos de los objetivos principales, hasta unas 20 a 25 tratando de cumplir todos los objetivos. Sin lugar a dudas un buen puñado de horas teniendo en cuenta los estándares actuales dentro de este género –vamos, que cuando un juego supera las 10 horas hay que dar gracias al señor-.

La sorpresa es el ya mencionado modo multijugador, que sin ser un ejercicio de originalidad extremo, nos puede ocupar un buen número de horas completarlo. Está dividido a su vez en dos modos de juego diferentes, el primero de coches, para seis jugadores simultáneos, y el segundo cooperativo para dos. En Combat Rally los vehículos aparecerán en un espacio abierto y tendrán que luchar por conseguir los puntos de control que vayan apareciendo mientras hacen uso de todo tipo de armas. En Legends of the Wastelands participaremos de distintas historias cooperativas, relacionadas con el modo campaña. Por todo esto, parece que afortunadamente las esperanzas depositadas en *Rage* no han sido banas. Tenemos ante nosotros uno de los títulos más prometedores del año, con muy pocos defectos que ponerle y una incontable lista de virtudes en su haber. ■

RAGE PARECE DEMOSTRAR CON HECHOS TODAS LAS PROMESAS DEL ESTUDIO, ES UNO DE LOS GRANDES


LOS PASEOS EN BUGGY serán uno de los fuertes de este peculiar título de acción... ¿Aquí no había mar?


NO SOLO NOS ENFRENTAREMOS a mutantes, sino también a soldados de élite.

360 PS3 PC DISHONORED

UN ASESINO EN PLENA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL

En un siglo XIX alternativo donde la magia y la ciencia se dan la mano, solo un antiguo soldado caído en desgracia puede hacer que la verdadera justicia reine de nuevo en el mundo.

Durante el pasado E3, los pasillos del Convention Center de Los Ángeles se plagaron de grandes juegos. Tiros, deportes, estrategia, plataformas... Todos los géneros se dieron cita y, sin embargo, parecía faltar algo. Ese algo era la originalida. Si miramos un par de meses atrás en el tiempo, la mayor parte de grandes títulos de la feria más importante del mundo del videojuego llevaban una cifra superior a 2 detrás del nombre. ¿Tenemos que conformarnos con un futuro plagado de secuelas? La respuesta es clara, no.

Esto es en parte gracias a la fuerza innovadora que Bethesda parece estar insuflando a sus títulos. Por una parte vemos cómo se acerca *Rage*, por otra acaban de anunciar que traerán lo próximo de Arkane Studios, ***Dishonored***. Se trata de un FPS que mezcla acción y sigilo y que nos pone en la piel de Corvo, un exguardaespaldas de la emperatriz de la ciudad imaginaria de Dunwall. Cuando ella muere asesinada en extrañas circunstancias, el Lord Regente culpa de manera injusta a nuestro protagonista, momento a partir

COMO METER DEUS EX, THIEF Y BIOSHOCK EN UNA COCTELERA

Mundo

LA TIERRA PROMETIDA

El mundo que viviremos no se diferencia demasiado del que encontramos a finales del nuestro siglo XIX, con la salvedad de algunas máquinas y objetos. Lo que sí es radicalmente distinto son las circunstancias y fisionomía del mundo. A la plaga de muertes producida por el aceite de ballena, usado como combustible, hay que sumar la infestación de ratas en todas y cada una de las cuatro islas que componen el mundo conocido. En este título solo visitaremos una de ellas, Dumwall, aunque quien sabe si en futuras entregas conoceremos más detalles del resto de localizaciones.



NO CAMBIEIS DE CANAL, esto no es Half Life 2.


EN OCASIONES EL SIGILO será casi más un requerimiento que una necesidad.



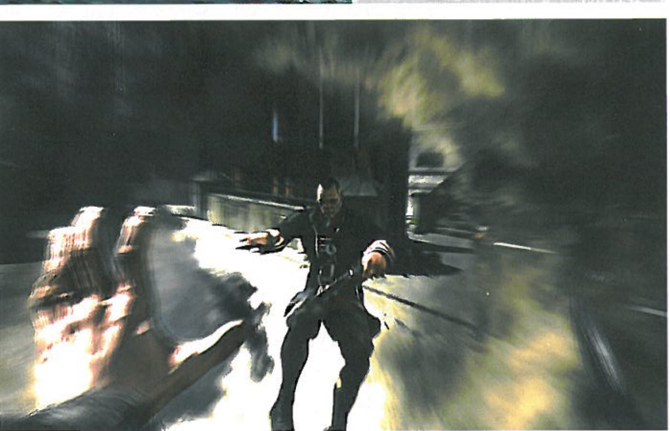


Dishonored

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Arkane Studios**
Editora: **Bethesda**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **2012**
Idioma:
Textos
Voces




EL GORE SERÁ NUESTRO pan de cada día en lo último de Arkane Studios.


UNO DE LOS PODERES, el golpe de viento, en pleno uso.

del cual comienza nuestra historia de redención.

Todo esto podría enmarcarse casi en cualquier época, sin embargo, en Arkane han decidido ir hacia el steampunk, con un universo paralelo en el que la revolución industrial ha sido mucho más 'explosiva' que en nuestro mundo. Así, veremos que los emplazamientos decimonónicos se rodean de gadgets aún no inventados en nuestro mundo, como barreras de luz o robots vigía de largas patas. Esta simpar ambientación se complementa con dos hechos definitorios, una plaga que ha asolado casi la mitad de la población de la Tierra (y que obliga a aislar diversas zonas de la ciudad), y la infestación de ratas al máximo nivel.

La importancia de todos estos elementos viene por su relevancia para el transcurso de la misión. Principalmente por la libertad de movimientos que tendremos en Dumwall. Así, podremos explorar cada casa, andar por los tejados haciendo parkour, escalar cornisas, buscar la oscuridad para acechar al enemigo... Sin embargo, a pesar de esto no estaremos ante un título abierto al estilo *Grand Theft Auto*, sino que tendremos misiones separadas e independientes que se entrelazan con secuencias en nuestra guarida -donde podremos mejorar al personaje, interactuar con diversos NPC, etc-.

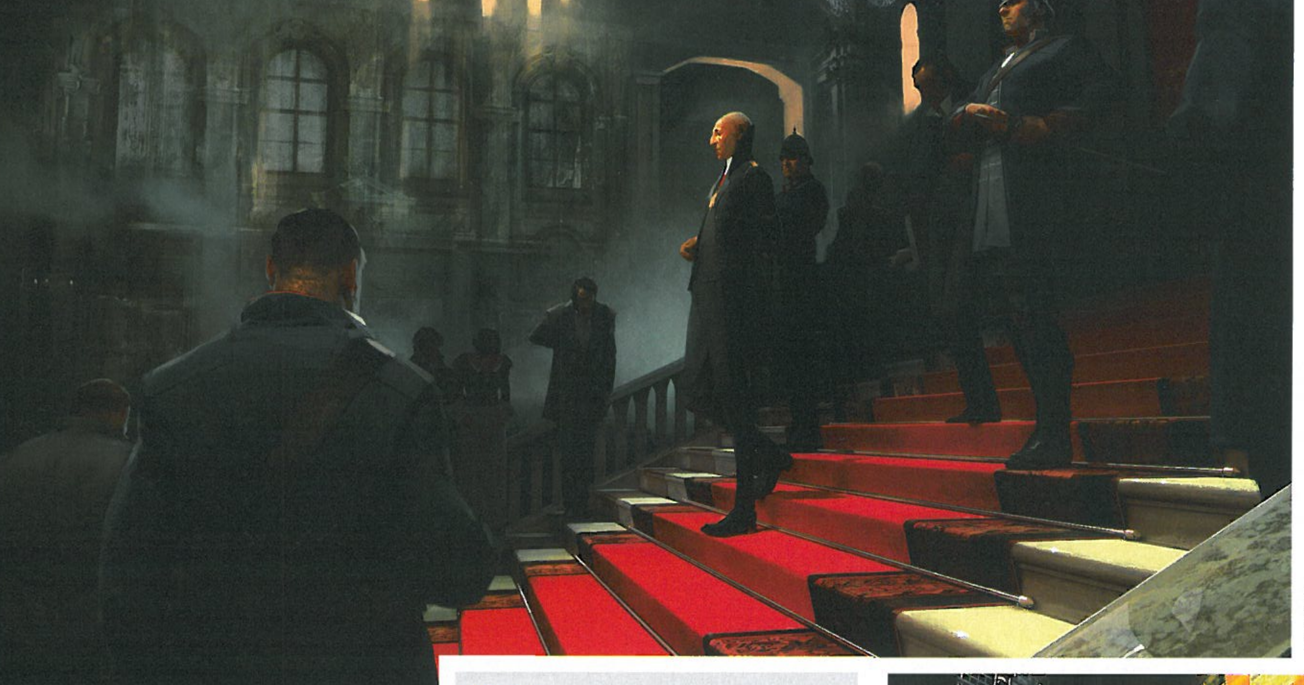
Sin embargo, lo mejor de ***Dishonored*** no es su libertad o su singular ambientación, sino sus infinitas posibilidades una vez nos ponemos en acción. Esto lo vemos por ejemplo en el combate, donde Corvo tendrá a su disposición una gran variedad de habilidades que irán desde el manejo de todo tipo de armas -usando ambas manos de manera independiente de una manera muy similar a la vista en *Dark Messiah Of Might & Magic*- hasta distintos tipos de conjuros y triquiñuelas. Es precisamente esta última categoría la que más nos ha atraído. Y es que podremos ir desbloqueando distintos poderes mágicos. Estos irán desde un simple golpe de viento hasta la posibilidad de parar »



Sigilo

ENTRE SOMBRAS

Aunque podemos elegir ser sigilosos o atacar frontalmente al enemigo, la experiencia óptima en ***Dishonored*** es la sigilosa. Podremos escondernos entre las sombras, escalar cornisas, esconder cadáveres o incluso hacerlos desaparecer... Deberemos estar atentos tanto a que no nos vean como a que no nos oigan, ya que el sonido también es relevante a la hora de pasar desapercibido. Es hora de vestirnos de oscuridad para impartir justicia.



CASI TODOS LOS CLICHÉS del siglo XIX mezclados con un atractivo look steampunk. ¡Yumi!

» el tiempo y atacar a nuestros rivales sin que se den ni cuenta.

Pero lo más sorprendente de estos es que se pueden combinar con total libertad, abriendo el abanico de posibilidades casi hasta el infinito. Porque en *Dishonored* el mundo que visitamos está vivo y reacciona a nuestro paso. Puede que en una partida los guardias estén en una habitación y en la siguiente hayan decidido moverse. Quizá nuestra falta de sigilo les alerte y con ello cambie el objetivo de nuestra misión. O a lo mejor, solo una de las decenas de rutas posibles es la buena, esa que precisamente nos obliga a innovar y mezclar conjuros...

También hemos de tener en cuenta lo que se ha dado en llamar 'medidor de caos', que mide la relevancia que van tomando nuestras acciones. Así, matar a varios guardias sin sigilo aumentará este medidor, pero también lo hará en menor nivel hacerlo en silencio. Esta medida, además se mantendrá entre misiones, aunque se podrá hacer que disminuya mediante objetivos secundarios a cumplir durante los encargos de la trama principal. Tal es la importancia del caos que creemos que dependiendo de este alcanzaremos en nuestra aventura un final u otro bien diferente.

Cambiando de tercio, hemos de decir que la parte técnica quedará bien cubierta, con el uso del Unreal Engine mejorado con la inclusión de un nuevo sistema de iluminación. Incluso el apartado sonoro estará cuidado, con un detallado sistema de propagación tridimensional del audio, clave para que los enemigos se percaten o no de nuestros movimientos. ■

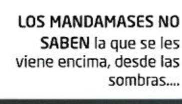
Magia

MAGIA Y CIENCIA SE DAN LA MANO

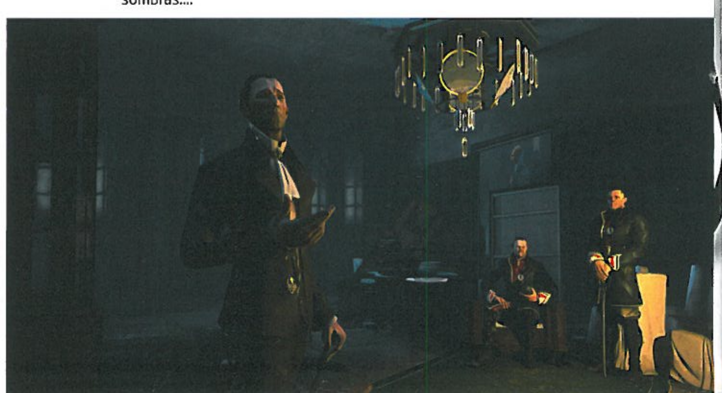
En el mundo creado con motivo de este título, la ciencia corre paralela a la magia. Nuestro personaje es uno de los escasos seres humanos con poderes sobrenaturales, pero no el único. Los iremos ganando al encontrar runas, que podremos gastar en desbloquear poderes nuevos. Podemos elegir ahorrar para comprar los mejores al principio, o ir equipando a nuestro personaje con los más baratos. Todos están desbloqueados para la compra desde el primer momento. Entre los hechizos más interesantes están el de posesión de cuerpos enemigos, teletransporte, lanzamientos de energía, parar el tiempo, convocar a hordas de ratas para que ataquen al enemigo, etc.



LOS PERSONAJES DEL MUNDO interactuarán de manera independiente a nuestra presencia.



LOS MANDAMASES NO SABEN la que se les viene encima, desde las sombras....



¡Hasta 13 pinballs en el salón de tu casa!

Williams Pinball Classics

OPEN TRAPDOOR W/FLASHING

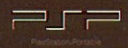
OPEN CRAZY STEPS

QUICK MULTI-BALL

Como estar a los mandos de una recreativa real, ¡pero jugando gratis! Fidedigna y extremadamente detallada recreación gráfica y sonora.

Las máquinas más memorables de la edad de oro de los pinball. La versión portátil del juego te permitirá disputar las partidas en vertical













THE OFFICIAL GAME FROM SYSTEM • 3

Multi LOS SIMS 3: ¡VAYA FAUNA!



TODO EL PROTAGONISMO VUELVE A LAS MASCOTAS

Regresa la expansión por excelencia de *Los Sims* y, como no podía ser menos, llegará también como versión independiente para Xbox 360, PlayStation 3 y Nintendo 3DS este mes de octubre. Muchas son las nuevas posibilidades que nos aguardan. ¿Quién dijo que la vida del perro era fácil?

Hemos viajado hasta el cuartel general de EA en San Francisco para conocer de primera mano todos los pormenores de la expansión (o título completo) más esperada del simulador de vida real por excelencia.

Como no podía ser menos, ***Los Sims 3: ¡Vaya Fauna!*** saldrá no solo como una expansión para PC, sino también como un título independiente para Xbox 360, PlayStation 3 y Nintendo 3DS. Dadas las diferencias técnicas y de accesibilidad propias del hardware de cada plataforma, cada una de las versiones tendrá sus propias modificaciones para adaptarse de la mejor manera y explotar al máximo las características de cada sistema.

Dicho esto y adentrándonos en los detalles, una de las mayores novedades llegará de parte de la sobremesa de Microsoft, ya que esta nos brindará con Kinect una de las funciones más atractivas de la expansión -y la que seguramente los fans que utilicen la plataforma más agradecerán-. Se trata, como no, de la posibilidad de ejecutar comandos directamente a través de la voz; lo que no solo le dará un toque más de realismo en lo que al manejo de nuestras mascotas se refiere (dar órdenes a nuestro perro o gato virtual del mismo modo que lo hacemos con nuestra propia mascota), sino que nos facilitará enormemente la tarea del control y manejo de la vida de nuestros Sims, ya

Personalización

MEZCLANDO LAS RAZAS

Las opciones de personalización para las mascotas que creemos en nuestra familia contendrán la misma profundidad y posibilidades que la de los propios Sims. Esto quiere decir que reaparece la conocida herramienta 'Create a Pet' con la que podremos escoger la raza, edad, tamaño y color de hasta la más mínima mota de nuestro perro, gato o caballo (sí, podrás crearte un perro verde). Esta funcionalidad se suma en esta versión a la posibilidad de relacionarnos y mezclar a nuestras mascotas con otras de su misma especie pero de distinta raza que encontremos durante el transcurso de nuestras vidas en el juego. Aunque no se ha confirmado nada todavía, seremos testigos de diversas generaciones de nuestros animales creados, al igual que lo haremos con los Sims. ¿Veremos nuevas y sorprendentes razas nacidas a raíz de nuestros lazos con los demás animales? Todo es posible para los creadores de esta exitosa franquicia. Si hemos visto ya fantasmas, podemos esperar cualquier otra cosa...

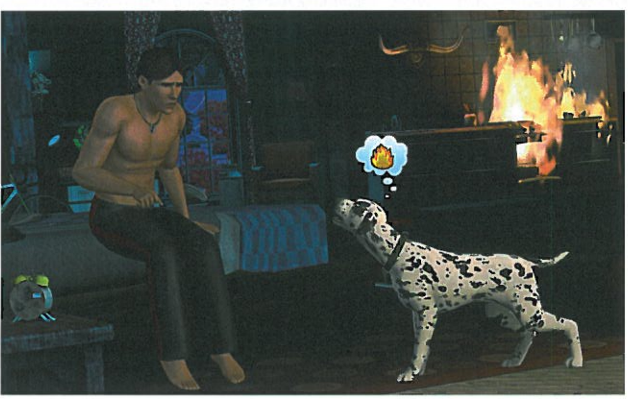




Los Sims 3: ¡Vaya Fauna!

Género: **Simulador social**
Desarrolladora: **Maxis**
Editora: **Electronic Arts**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **Octubre**

EL LIBRE ALBEDRÍO DE las mascotas podrá ocasionar algún que otro desastre en el hogar.





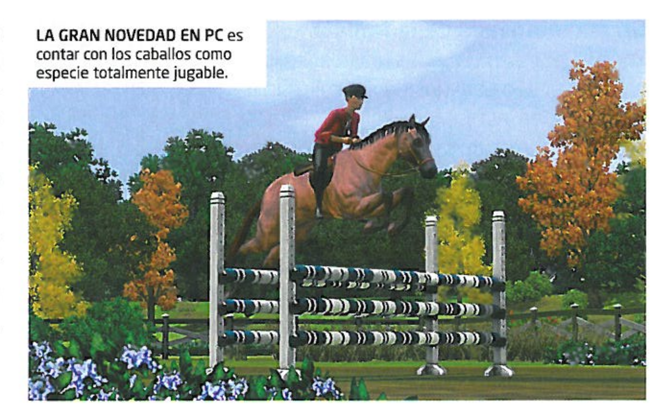
PODREMOS MEZCLAR LAS RAZAS mediante el proceso natural. ¿Qué saldría de estas dos especies?

que no tendremos por qué complicarnos con el brusco control propio de una interfaz adaptada del PC a los mandos de consola. Por ejemplo, podremos cambiar de un Sim a otro mientras vemos sus necesidades y simplemente pronunciar 've a dormir' o 'come algo' sin la obligación de llevar el cursor a la cama o a la nevera y elegir qué comer o cómo dormir, etc.

Según el propio Michael Cox (Productor del juego para consolas), "uno de los mayores deseos de los usuarios de consola es que el juego les ofrezca una experiencia directa y basada en la consecución de objetivos." Precisamente por ello, las versiones de Xbox 360 y PlayStation 3 repetirán la exclusividad de los anteriormente implementados poderes del karma. Estos los iremos desbloqueando mediante puntos que obtendremos a medida que completemos objetivos o deseos de nuestros Sims en el juego. Tendremos alrededor de veinte poderes distintos que nos permitirán desde limpiar o arreglar todo en un área determinada de forma instantánea, hasta lanzar un meteorito contra la casa de ese vecino que no aguantamos.

Asimismo, también de forma exclusiva para consolas, tendremos los llamados 'Misterios' que nos llevarán paso a paso a completar objetivos para descubrir lo sucedido en una intrigante historia determinada. "El jugador de consola busca conseguir logros. Por ello, lo que hemos hecho ha sido darle progresivamente metas a alcanzar para que tenga siempre algo que hacer", afirmaba Michael. En esta línea, y como ya ocurriera en la misma expansión para *Los Sims 2*, los animales tendrán sus propias carreras y deseos que funcionarán de forma análoga a la de los propios Sims. Por tanto, si lo tuyo es defender la ley y el orden, puedes tener una mascota que forme parte del cuerpo de policía o, por el contrario, introducirla en las malvadas sendas de la carrera »

LA GRAN NOVEDAD EN PC es contar con los caballos como especie totalmente jugable.



CONTROLARÁS POR PRIMERA VEZ TANTO A LOS SIMS DE LA FAMILIA COMO A LAS MASCOTAS



criminal y utilizarla para tu lucro personal; es tu elección.

Un miembro más de la familia

Por supuesto, no todas las novedades van orientadas a lo usuarios de consola. Sin ir más lejos, en esta expansión tendremos toda una nueva ciudad para explorar, distinta a la del título original, en la que nos encontraremos, por ejemplo, más zonas campestres y adaptadas al aire libre para poder edificar nuestro propio rancho. Sí, decimos rancho porque, exclusivamente para la versión en PC, tendremos la posibilidad de construir en nuestro terreno las instalaciones más propicias para ofrecer una vida lo más saludable y adecuada posible a nuestro caballo. Y es que, sin duda, una de las nuevas características de este *Los Sims 3: ¡Vaya Fauna!* que más nos satisfizo (una pena que únicamente se introduzca para compatibles), y que los fans seguro más celebrarán, es la inclusión de los caballos como una mascota más de la familia; con todas las actividades y posibilidades que ello conlleva.

Desde lavarlo y cepillarlo hasta darle de comer y, por supuesto, aprender a montar como una habilidad más para competir en carreras y competiciones de hípica; todo estará a tu alcance. Incluso si llegamos a ser lo suficientemente buenos, podremos llegar a ganarnos la vida en carreras o exhibiciones con nuestro propio caballo.

Pero, evidentemente, los creadores no han dejado descuidados a los amantes de las mascotas más hogareñas: hablamos de los perros y los gatos. Al contrario que los caballos, estos dos tipos de animales serán los protagonistas de esta expansión en todas las plataformas y contarán, entre los dos, con más de cien tipos de razas disponibles para elegir entre las que se encuentra el Dálmata, el Rottweiler, el Pastor alemán, el Bulldog inglés o el Chow Chow por parte de los perros; y con razas como el Absinio, el Sphynx, el Manx o el Bobtail, entre otras, por la de los gatos.

Versión portátil

¿CÓMO SERÁ EL JUEGO PARA NINTENDO 3DS?

Según el propio Michael Cox, el juego para Nintendo 3DS será distinto a lo visto en las demás plataformas e irá enfocado a un público diferente: "Hemos creado un juego que tenga sentido en esta plataforma. No es HD pero tiene posibilidades 3D. Una de las más emocionantes características en esta versión será la posibilidad de tener una familia de solo perros o solo gatos," afirmaba Michael. "Podremos elegir si mezclar familias de Sims y mascotas o simplemente vivir como un perro o un gato que sale afuera y encuentra su comida en la calle o la mendiga a otros. Creo que esto otorga una jugabilidad única al título en 3DS," corroboraba Cox.

Una vida muy perra

Además de esto, otra de las novedades que más destacan en esta expansión es que, por primera vez, podremos controlar a estos animales como si fueran un Sim más de la familia. Así, tendremos la oportunidad de experimentar la vida como un perro o un gato, teniéndonos que alimentar o divertirnos por nuestra cuenta si nuestro amo no nos cuida lo suficiente.

Ser un Sim más significa, por tanto, que tendremos que relacionarnos también con las demás mascotas de nuestro hogar y de nuestro barrio. Esto podrá conducirnos a disputas con otras familias o, en cambio, a ser testigos de tiernas historias de amor entre animales. Además, podremos aprender destrezas propias de estos seres, como explorar y cazar otros animales. No solo atraparemos nuevas mascotas para nuestros dueños, sino que podremos encontrar diversos objetos coleccionables o, incluso, desvelar la ubicación de los temidos fantasmas. ■

NACIDO EN EL CAMPO DE BATALLA

CONAN

EL BÁRBARO

3D

IN realD 3D·2D

19·08·11

LIONSGATE

aurum.es

facebook.com/aurumproducciones



PS3 RESISTANCE 3

SALVAR AL MUNDO ES TODA UNA QUIMERA

El otro gran shooter en primera persona exclusivo de Sony llega también en 2011. ¿Será la batalla final contra la amenaza alienígena?

En el primer *Resistance* vimos cómo las quimeras llegaban para quedarse y la humanidad tenía que organizarse para enfrentarse a una amenaza totalmente desconocida. El segundo fue el título épico, la guerra abierta en la que los humanos golpearon con todo. Y en el tercero no somos apenas nada, ni nadie. Las quimeras llegaron, arrasaron y quedaron los despojos, un 10% de la población mundial, que se esconde como si fuesen ratas. Las quimeras ya no necesitan transformar humanos, ahora simplemente los matan, y parece que no hay salvación.

Tras los sucesos del segundo juego, Nathan Hale pasa el testigo de protagonista a Joseph Capelli, un ex-soldado licenciado con deshonor. Es miembro de una pequeña comunidad que se limita a intentar sobrevivir a los alienígenas. Pero es también el último as en la manga de la humanidad y desde la Norteamérica profunda deberá dirigirse a Nueva York para destruir una misteriosa instalación quimera que podría dar un giro a la guerra.

Resistance 3 ha perdido en épica pero ha ganado en dramatismo. Si el segundo fue un juego inmenso, de grandes escenarios, populosas batallas y enemigos de cientos de metros, la tercera parte es un juego más intimista, más solitario, más de guerra de guerrillas. Y cuenta una historia mucho mejor.







PS3

Resistance 3

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Insomniac Games**
Editora: **Sony C.E.**
Dispositivos: **Playstation Move 3D**
Jugadores: **1-16**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **8 de septiembre**
Idioma: **Textos** **Voces**

EL OBJETIVO DE NUESTRO viaje será llegar a NYC, la última esperanza humana.

Sin regeneración automática de vida

¡VUELVEN LOS BOTIQUINES!

Contar como novedad algo que ha sido siempre una máxima en los FPS hasta esta generación resulta muy extraño pero sí, en ***Resistance 3*** no nos curaremos automáticamente al dejar de recibir disparos. Esto hace que ningún tiro recibido sea gratis, tendrás que cuidarte muy bien, aunque esto no repercute en la intensidad del juego. Aquí sigue sin valer aquello de parapetarte, hay quimeras aladas que se ponen detrás tuya en un santiamén. Hasta donde hemos podido ver, los botiquines no son demasiado escasos en los primeros niveles del juego (en dificultad normal), ni tampoco la munición. Pero eso de cubrirte hasta que escampe se ha acabado. Tendrás que salir a por tu cura.



LA RECREACIÓN DE LA Norteamérica profunda de los 50 pinta muy bien.

Todo esto se nota en el apartado jugable y, para empezar, en los escenarios. De tamaño más reducido pero mucho mejor diseñados, unas veces lineales y otras con diferentes caminos para elegir, son un gran acierto. Hacen del juego algo muy diferente a la segunda entrega, pero no peor.

Arsenal antiquimera

Uno de los elementos más característicos de la saga *Resistance* ha sido siempre el arsenal, pero en esta entrega cobra aún más peso, más todavía que Capelli. Si en *Resistance 2* se nos limitaba el número de armas que podíamos portar, aquí este desaparece. Ahora, cada una de las, en principio, doce armas del juego (doce al menos son las que se pueden portar en la versión beta a la que hemos tenido acceso) tiene por defecto dos funciones principales. Por ejemplo, el revólver convencional, el Magnum HE 44, tiene balas explosivas. Las disparamos con R1 y las hacemos detonar con R2, acabando tanto con la quimera a la que hemos disparado como con las que hay a su alrededor. El Perforador, por su parte, un arma devastadora de origen extraterrestre, es una especie de fusil de alcance medio que tiene como principales habilidades disparar a través de las paredes (detectando a los enemigos que hay detrás) y formar un escudo en torno a Capelli, que le protege de casi todo tipo de disparos.



Pero ojo, que aún hay más. Cada arma cuenta con niveles de experiencia que aumentamos a medida que matamos enemigos, y con ellos mejoramos las habilidades del arma. En el caso del Perforador, se aumenta la potencia del disparo y la resistencia del escudo. Es aquí, en la relación con el arma, donde vuelve la importancia de los escenarios. Al poder llevar todo el arsenal, veremos que cada uno de los niveles es más propicio para cada tipo de arma. ¿Un escenario con multitud de recovecos? El Perforador es ideal. ¿Uno con enemigos desarmados que te atacan sin orden? Vendrá mejor la escopeta Rossmore o el Aniquilidador, que además cuenta con una especie de agujero negro que atrae a los enemigos hacia sí, pudiendo eliminarlos a placer. »



» Sin embargo, tendrás también que tener en cuenta qué te conviene más, si utilizar un arma que tienes evolucionada o la más idónea para el escenario, es decisión tuya...

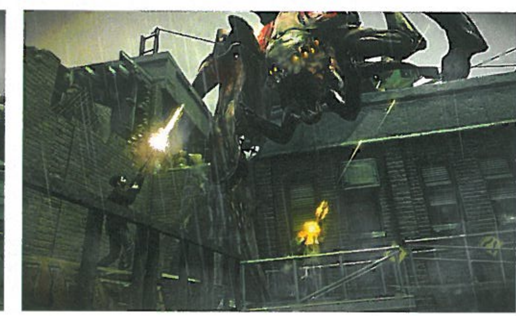
Tras echarle unas cuantas horas al modo campaña hemos detectado un menor número de enemigos enormes que en el anterior juego, pero eso no significa que vaya a ser más fácil. En la mayoría de las ocasiones, Capelli estará solo o acompañado de muy pocos humanos, y las quimeras se contarán por docenas. Las hay, de nuevo, de todo tipo, desde la infantería ligera híbrida (antes humanos), hasta voladores que harán que ninguna cobertura sea segura, porque se situarán justo detrás de ti cuando menos te lo esperes. También hay enemigos grandes, por supuesto, como los Brawler, una especie de bersecker con varios puntos débiles pero que te embestirán en cuanto te vean.



CAPELLI A MENUDO SE tendrá que enfrentar solo a un gran número de quimeras.







Quedan algunos elementos jugables por pulir, como la inteligencia artifical enemiga, que no está a la altura de los mejores FPS en esta beta. Existen demasiadas quimeras kamikazes, de esas que te disparan sin cubrirse lo más mínimo, carne de bala humana. Ocurre sobre todo con los híbridos. Esperamos que para la versión final del juego esto se haya corregido.

En cuanto al apartado técnico, *Resistance 3* está a un gran nivel gráfico y sonoro. Los escenarios están recreados con una gran calidad, especialmente los urbanos, y los modelados de los personajes también son notables, sobre todo los de las quimeras. La banda sonora es sobresaliente y, como todos los exclusivos de Sony en PS3, el juego está doblado al castellano, y el trabajo en este sentido es brillante.

Solo quedan unas semanas para su lanzamiento, y es el primer FPS puro en llegar en el último tramo del año, el que nos lleva a las navidades. *Resistance 3* va a ser probablemente un gran juego, quizá el más pulido de la saga, aunque aún queda por ver si estará a la altura de los grandes de shooters de 2011. ■

El multijugador

MENOS NÚMERO, MÁS TÁCTICA

Una de las decisiones más polémicas que Insomniac Games ha tomado a la hora de desarrollar ***Resistance 3*** es el descenso en el número de contendientes en el modo online. Se pasa de 60 a 16, pero todo tiene una razón. Insomniac considera que con ese elevado número de jugadores, el modo multijugador se convertía en *Resistance 2* en un caos en el que no había ningún tipo de organización. Ahora pretenden volver a partidas más tácticas, donde una muerte es más importante y donde hay lugar para técnicas de sigilo o de distracción. Cada personaje tendrá unas habilidades diferentes, desde realizar un ataque devastador antes de morir a saber la vida que le queda al enemigo o crear un clon de nosotros mismos para despistar.

EL ARSENAL SE CONVIERTE EN EL PRINCIPAL PROTAGONISTA DE RESISTANCE 3




GREEN LANTERN
LINTERNA VERDE
RISE OF THE MANHUNTERS
¡VIDEOJUEGO YA A LA VENTA!
EN CINES
29 JULIO 2011
XBOX 360
XBOX LIVE
Wii
NINTENDO 3DS
NINTENDO DS
PS3
GRIPTONITE
GREEN LANTERN
LINTERNA VERDE
12
www.pegi.info
GREEN LANTERN: RISE OF THE MANHUNTERS software © 2011 Warner Bros. Entertainment. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS, Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
DC LOGO, GREEN LANTERN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)
WARNER BROS. PICTURES

360 PS3 PC DRIVER: SAN FRANCISCO

A ESTO LE LLAMO YO 'CONDUCIR CON CABEZA'

La mítica saga de conducción se reinventa y nos propone una nueva jugabilidad basada en una sorprendente historia. Encarna al agente Tanner y 'posee' a todos los conductores de San Francisco para volver a los orígenes de la saga.

Los chicos de Reflections querían volver a las raíces de la saga *Driver* y, para conseguirlo, nada mejor que cambiarlo todo. Y es que aquellos experimentos que nos permitían abandonar el coche al más puro estilo *GTA* ya se han deshechado y ahora la conducción vuelve a tener todo el protagonismo del mundo. La ciudad de San Francisco, que se ha recreado al milímetro, será el escenario perfecto para volver a sentir aquellas viejas sensaciones que nos ofrecieron las dos primeras entregas. 335 kilómetros de superficie para disfrutar.

Pero a la vieja jugabilidad basada en misiones al volante y a la grandeza del mapeado de la ciudad californiana, sus desarrolladores le han añadido un elemento realmente original al juego: el modo SHIFT, una habilidad genial para meterte en la piel, de un golpe, de cualquier conductor de la ciudad. Y es precisamente este elemento el que hace de ***Driver: San Francisco*** un juego muy divertido y lleno de posibilidades.

Y, aunque es una tarea un tanto compleja, la historia del juego intenta justificar esa habilidad paranormal del protagonista de 'poseer' a otros conductores. Nada más comenzar el juego, el detective John Tanner sufre un grave accidente en la persecución de un peligroso criminal, Jericho. Pero, ni siquiera en coma, postrado en la cama de un hospital, parará en su

140 vehículos

COCHES PARA DAR Y TOMAR

Nuestros saltos mentales de coche en coche nos llevarán a cualquiera de los 140 vehículos con los que cuenta el juego, todos ellos licenciados por sus respectivas marcas, entre las que se cuentan Abarth, Alfa Romeo, AMC, Aston Martin, Audi, Bentley, Cadillac, Caisson, Camion, Chevrolet, Delorean, Dodge, Ford, Hummer, Jaguar, McLaren, Volkswagen... Además, también hay coches de policías, bomberos, taxis, ambulancias y camiones de todo tipo. Elige bien el coche al que 'saltas'.







Driver: San Francisco

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Reflection**
Editora: **Ubisoft**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **1 de Septiembre**

EN EL MULTIJUGADOR, UN rayo nos muestra cuándo alguien hace 'shift'





VIVIREMOS PERSECUCIONES EN EL papel de un policía o en el del conductor que tiene que perder a 'la pasma'.

persecución del malhechor. Con su mente saltará de conductor en conductor para dar caza a Jericho.

Esta premisa nos permite sobrevolar la ciudad de San Francisco y elegir decenas de misiones. Las principales irán ofreciendo datos importantes de la investigación y abrirán nuevas zonas de la ciudad y, a la vez, nuevas misiones. Pero, además de estas misiones principales, encontraremos cientos de misiones secundarias para divertirnos en San Franciso. Todas las misiones y nuestra habilidad al volante nos otorgarán puntos que podremos utilizar para adquirir nuevos coches, mejoras, etc.

Pero a la hora de afrontar las misiones es cuando nos daremos cuenta de lo valioso que puede llegar a ser el modo SHIFT. Una carrera o una persecución policial es mucho más divertida cuando podemos encarnar al conductor de un coche que viene en sentido contrario y estamparnos contra nuestro rival. Eso, o ponernos en la piel de un camionero y cruzar su enorme camión en la carretera, cortando el paso a los coches que perseguimos. Las posibilidades son casi infinitas, porque además este modo puede activarse en cualquier momento, pulsando un botón y eligiendo el coche en el que queremos 'entrar'. No tiene nada de realista, pero es tan, tan divertido...

Y como este nuevo elemento jugable es todo un descubrimiento, pues también se ha añadido a los modos multijugador. Nosotros hemos tenido ocasión de jugar seis modos de los 12 que incluirá el juego final y, en todos ellos, la utilización del SHIFT es fundamental y hace que el juego sea realmente frenético y divertido. Los modos carrera, ladrón y policías (hay un ladrón sin posibilidad de SHIFT y el resto de oponentes son policías a su caza), marca (gana quien más tiempo tenga la marca en su poder), sigue la estela (una carrera tras un coche controlado por la máquina), bombardeo (un ataque por equipos al centro de la zona enemiga) y capturar la bandera nos han parecido realmente divertidos. tras unas cuantas partidas online con amigos te preguntarás: ¿por qué no ha existitdo desde siempre este modo SHIFT en los juegos de conducción arcade?. ■

EL PROTAGONISTA Y EL MALO DE DRIV3R VUELVEN A ENFRENTARSE EN ESTA NUEVA ENTREGA

EN ESTA MISIÓN DE seguimiento no puedes perder la estela del coche de delante y tampoco acercarte mucho.



QUEMANDO RUEDAS CON EL SELLO OFICIAL

Los desarrolladores italianos de Milestone le dan los últimos retoques a la nueva entrega del videojuego oficial del campeonato del mundo de rallys, con muchas novedades y mejoras

Hay vida más allá de *Dirt 3*, amigo aficionado a los juegos de rallys, y para muestra ya tienes el videojuego oficial del campeonato de mundo, licenciado por la mismísima FIA, que salió al mercado hace un año. Aquella entrega, aunque criticada por sus escasas luces en cuanto al apartado gráfico, hizo las delicias de los aficionados por el realismo en su conducción. Ahora, Milestone ultima los detalles de la segunda entrega, mejorando mucho el aspecto técnico y visual y mezclando simulación con jugabilidad.

WRC 2, del que hemos podido probar una temprana beta, parte de una simulación total, sin ningún tipo de ayuda en la conducción y con todas las variables físicas posibles para hacer de la conducción un verdadero infierno, pero luego permite activar ayudas que hacen la conducción más amable y asequible a todo tipo de jugadores. Sin llegar a convertirse en un título arcade, la verdad es que puedes llegar a disfrutar de su jugabilidad y de sus retos de conducción aunque no seas un crack en esto del volante. Pero los fans más exigentes van a tener título para rato, porque en su nivel más alto de simulación el juego es extremadamente realista, todo lo que un juego oficial de una disciplina de motor debe ser.

En cuanto al apartado gráfico parece que son muchas las mejoras, tanto dentro como fuera de los vehículos, las pistas, el entorno, el público que abarrota algunas partes de los trazados, los fotógrafos, comisarios con las banderas, etc. También los efectos meteorológicos, el agua o la nieve sobre la tierra, la grava o el asfalto, además de ser efectos que están muy

Rally School

DE VUELTA A LA ESCUELA

Este año también está presente el modo de juego 'Escuela de Rally', un modo genial para perfeccionar nuestra técnica al volante. Tanto si eres un depurado conductor como si te cuesta un poquito controlar el coche, visitar este modo de juego resulta una idea genial. Las diferentes lecciones te ayudan, con marcas en el pavimento y consejos constantes, a controlar todo tipo de situaciones al volante. Los niveles van probando con retos cada vez más difíciles, en diferentes superficies, etc. Superarlas es un doble reto ya que, además de servir para sacarle más jugo al título, también desbloquea nuevos coches, piezas, pinturas para aplicar a nuestros vehículos y recompensas de todo tipo.





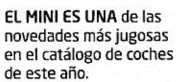




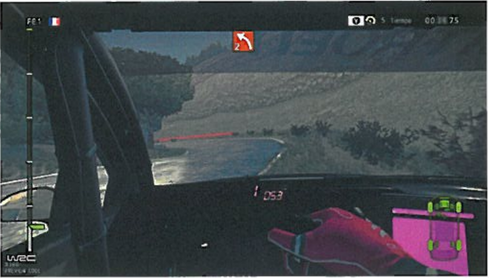


WRC 2

Género:
Conducción
Desarrolladora:
Milestone
Editora:
Namco Bandai
Jugadores:
1-16
Online:
Sí
Lanzamiento:
Octubre de 2011
Idioma:
Textos
Voces

EL MINI ES UNA de las novedades más jugosas en el catálogo de coches de este año.


conseguidos, podremos comprobar como afectan a nuestra conducción de manera directa.

Esta nueva entrega nos ofrece 90 pistas en 15 localizaciones distintas y con un total de 25 terrenos diferentes y condiciones climatológicas variables. A estos números hay que sumar también las 9 clases de vehículos licenciadas (donde puedes encontrar las competiciones de JWRC, PWRC, SWRC, WRC, entre otras) con todos los coches y marcas oficiales, los pilotos, etc. .

En cuanto a los modos de juego, se incluyen todos los que ya pudimos disfrutar en la pasada entrega, donde destaca el modo principal (el modo carrera WRC), donde crearemos a nuestro propio piloto y lo iremos haciendo crecer a través del mundo de los rallys, desde las categorías inferiores, adquiriendo coches cada vez más competitivos y controlando todos los aspectos de nuestra carrera profesional: desde la conducción y la mecánica de nuestro coche hasta la contratación de nuestro jefe técnico o nuestro director de equipo para que lleve nuestras finanzas, los contratos con nuestros patrocinadores, etc. El juego cuenta con una serie de recompensas en forma de investigaciones que nos dan acceso a nuevas mejoras técnicas para aplicar a nuestro vehículo u oportunidades para correr en mejores pruebas. Todo lo ganaremos a base de victorias y logrando objetivos deportivos.

Pero además de los modos ya conocidos, este año llegan nuevos retos como las pruebas Super Especiales (competiciones uno contra uno, a la vez, en impresionantes pistas técnicas construidas en interiores de estadios). Y en cuanto a los modos multijugador, este año llegan un puñado de competiciones online con hasta 16 jugadores.

En general, parece que la entrega de este año va a contentar a los fans de los rallys, pues llegará muy acabada y con un buen doblaje al castellano de las instrucciones del copiloto. ■

Rebobina

TE MERECES OTRA OPORTUNIDAD

Como ya es habitual en el género, *WRC 2* ha añadido una ayuda más para que no te desesperes si te estampas contra un árbol justo en esa etapa en la que estabas consiguiendo tu mejor tiempo. Un botón nos permite rebobinar unos segundos la acción, justo hasta el momento donde podemos controlar el coche y corregir ese error que nos ha hecho salirnos del trazado. Esto siempre es una ayuda que se agradece pero, cuidado, el número de veces que podemos utilizar este recurso es limitado en cada prueba. No podemos utilizarlo todas las veces que queramos, así que intenta meter la pata lo menos posible.



NUEVOS MODOS DE JUEGO, MEJORES GRÁFICOS Y HASTA 16 JUGADORES ONLINE

LA ÚLTIMA ESPERANZA DE LA HUMANIDAD

Marcus Fénix se enfrenta por tercera y última vez a la amenaza Locust y Lambent. Ya no quedan más oportunidades, es la victoria final o la extinción de la raza humana para siempre. Hora de patear traseros.

Cuando dejamos a Marcus Fénix, las cosas estaban bastante mal para la raza humana. El último intento de vencer a los locust era hundir el único reducto restante que quedaba todavía sobre la faz de la Tierra, Jacinto. Así se hizo y se logró lo que se buscaba. Parecía que la paz había llegado por fin a la Tierra, pero fue entonces cuando una nueva amenaza, aún más peligrosa, apareció para amenazar nuestra supervivencia: los lambent.

Se trata de locust mutados por la imulsión, verdadero cáncer del planeta. Ahora, con los protagonistas dividido en dos grupos -uno en tierra y otro a bordo de barcos- es hora de poner fin al conflicto. Por suerte, esta vez contaremos con más apoyo, gracias a la posibilidad de jugar toda la campaña de forma cooperativa con tres amigos más. Todo un cambio que promete aumentar la espectacularidad de uno de los títulos más esperados de la presente generación de consolas.

Pero lo bueno es que *Gears of War 3* no es solo la culminación de la historia de Marcus Fénix con un más grande, más largo, más bestia y mejor. Sino que se acompaña de una buena cantidad de opciones que lo convierte en el título de acción más completo que hemos visto en mucho tiempo. Por un lado estará el multijugador que hemos podido probar durante la beta, con ligeros cambios y refinado hasta el infinito desde lo que probamos hace unos meses. A esto hay que sumarle el modo Bestia -un horda, pero siendo los malos de la película-, el recién estrenado modo Arcade -competir por puntuaciones en las escenas cooperativas de la campaña- y el flamante Horda 2.0.

Es precisamente en este último modo de juego donde más novedades encontraremos,



TRES JUGADORES PODRÁN UNIRSE A LA AVENTURA PARA MATAR LOCUST



Historia

SE CIERRA EL CÍRCULO

Se ha declarado una y mil veces que esta será la última aventura de Marcus Fénix y que se dan por terminadas sus aventuras contra los Locust. Incluso por fin sabremos qué es lo que ocurre con el padre de Marcus, que tendrá un papel muy importante en esta tercera entrega. El guión ha corrido a cargo de Karen Traviss, autora de tres novelas de *Gears of War* y en pleno trabajo para una cuarta.

Sin embargo, según Rod Fergusson "todavía hay mucho que contar sobre este universo". Por tanto, podemos esperar que en el futuro existan nuevas historias basadas en los enfrentamientos previos, las Guerras Péndulo, o incluso coetáneos a las batallas de nuestro gran protagonista.



Gears of War 3

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Epic**
Editora: **Microsoft**
Precio: **64,95 €**
Jugadores: **1-10**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **20 de septiembre**
Idioma:
Textos
Voces

MARCUS, DOM Y COMPAÑÍA, listos para patear unos cuantos culos reptilianos.



LOS ENEMIGOS TENDRÁN MAYOR tamaño que nunca y la misma mala leche de siempre.



POSIBLEMENTE, EL JUEGO DE ACCIÓN MÁS COMPLETO DE LA PRÓXIMA CAMPAÑA NAVIDEÑA

con un cúmulo de cambios que modifican radicalmente lo que había sido esta opción hasta ahora. Se añade un factor estratégico al permitirnos elegir un puesto de mando que proteger y que podremos mejorar con nuevas armas y utensilios, tales como alambre de espino, ametralladoras fijas, obstáculos de todo tipo... Aunque para poder adquirir estas mejoras primero tendremos que ganar a los enemigos, que serán más duros gracias a la inclusión de un jefe de nivel por cada décima horda.

Parece obvio que esta tercera entrega va a mejorar todos y cada uno de los aspectos de sus predecesores, juegos que ya se encontraban entre los mejores de esta generación. Eso nos hace pensar en ***Gears of War 3*** como uno de los obligatorios para estas navidades. Solo hay que echar un vistazo a las imágenes que acompañan el texto para ver el cuidado y detalle que se ha querido imprimir en esta producción. Más les vale a los chicos de Epic haber mimado a su retoño, han contado con más de seis meses de prórroga para terminar de pulir el que será "el mejor *Gears of War* jamás creado", dicho por el mismísimo Cliff Bleszinski, el hombre a cargo de todo el proyecto.

Parece mentira que en Epic aún se guarden algún pequeño as en la manga, como es el hecho de funcionar en teles en 3D. ¿La última sorpresa del juego de acción más completo de estas navidades?



NUEVAS INCORPORACIONES A NUESTRO 'dream team' de soldados.







CALENTANDO MOTORES POR SÉPTIMA VEZ

Los motores de *Mario Kart 7* para Nintendo 3DS vienen rugiendo con la clara intención de coronar el pódium del catálogo de la consola.

El éxito de la saga *Mario Kart* en la actual generación de consolas ha sido indiscutible: casi 50 millones de copias vendidas entre la versión de Wii y la versión de Nintendo DS ¿El motivo de este éxito? Una jugabilidad a prueba de bombas, un diseño de niveles que da pie a carreras alocadas y caóticas y un multijugador perfecto para disfrutar del título con nuestros amigos.

Mario Kart 7 seguirá ofreciendo la fórmula infalible de la saga para divertir durante cientos de horas con amigos en nuestras 3DS, pero sin olvidar presentar novedades que hagan del juego un título único. Volveremos a competir a lo largo de diferentes parajes, algunos ambientados en juegos de Nintendo, como la Selva de Donkey Kong o Wuhu Island, de la saga Wii Sports. Lo cierto es que el título a nivel visual se acerca mucho a lo visto en Wii, e inclusive en ocasiones lo supera, gracias sobre todo a lo bien que se ha sabido llevar el efecto estereoscópico al juego, dotándole de un plus de nitidez a la imagen que hasta ahora no se ha visto en ningún otro juego de la portátil.

Personaliza tu kart

En el apartado de las novedades, ahora podremos personalizar nuestros coches, pudiendo elegir la carrocería, el tipo de ruedas (más grandes por si nos gusta ir fuera de pista, más pequeñas para tener el máximo de velocidad en asfalto), así como el tipo de equipamiento complementario que usará, y matizamos: ahora, además de ir por tierra, habrán niveles acuáticos





ALGUNOS DE LOS ESCENARIOS incluyen tramos aéreos en los que tendremos que utilizar ala delta.



LAS CARRERAS MULTIJUGADOR DE hasta ocho jugadores están aseguradas tanto en local como en online.



Mario Kart 7

Género: **Carreras**
Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Finales de 2011**
Idioma: **Textos**



Personajes

SOLO 5 SALEN EN TODOS LOS MARIO KART DE LA HISTORIA

Después de nueve entregas del juego (ocho de ellas en plataformas de Nintendo), solo cinco personajes han estado siempre presentes en todos los juegos: Mario, Luigi, Peach, Toad y Yoshi y, como no podía ser de otra forma, su participación está confirmada en esta nueva entrega. A ellos, se unirán: Bowser, Daisy, Donkey Kong, Dry Bones, Koopa Troopa, los Miis, Waluigi y Wario, seguros. Habrá que esperar para tener a todos confirmados.

AHORA PODREMOS PERSONALIZAR LOS COCHES, PUDIENDO ELEGIR LA CARROCERÍA, RUEDAS Y EQUIPO

en los que nos impulsaremos con una hélice e incluso tramos aéreos en los cuales tendremos que planear con un ala delta para ganar distancia o evitar los objetos que nos lancen nuestros adversarios.

Este añadido en los circuitos le da variedad a las carreras, ya que por ejemplo en el agua no podemos derrapar, el coche responde diferente, y ya no contaremos con el clásico rebufo para adelantar al que tenemos delante en una última recta. No obstante, han vuelto las monedas (presentes en *Super Mario Kart* de Super Nintendo y *Mario Kart Super Circuit*, de Game Boy Advance), que nos servirán para ir más rápido y darnos puntuación extra de cara a la clasificación final. Además, los niveles mostrados hasta el momento ofrecían, como viene siendo habitual, rutas alternativas para dar más chicha a las carreras.

Carreteras con buena visibilidad

Realmente llama la atención lo cuidado que está el apartado visual del juego para hablar de una portátil. Tanto con las 3D activadas como sin ellas, *Mario Kart 7* goza de una nitidez y una fluidez que hasta ahora no habíamos visto en casi ninguno de los juegos que se han lanzado para Nintendo 3DS. Además, al activar el 3D la sensación de velocidad se multiplica, y se aprovecha también para acercar diversos elementos del escenario a nuestros ojos, como pétalos, humo, agua o hierba, lo que provocará nuevas sensaciones en el jugador que modificarán la forma de conducir los karts de muchos de nosotros.

En definitiva, ***Mario Kart 7*** seguirá siendo un *Mario Kart* en todos sus aspectos, lo cual es una buena señal. Carreras frenéticas para 8 jugadores, también con multijugador local y online, que incluye la posibilidad de descargar el 'fantasma' de las carreras de nuestros amigos a través del StreetPass y con un sistema de objetos más balanceado y justo, gráficos muy buenos para 3DS, y todo con una fluidez envidiable. En diciembre saldrá al mercado, y a nosotros ya se nos hace larga la espera.



EL EFECTO ESTEREOSCÓPICO DEL juego hace que se vea mejor que en Wii.



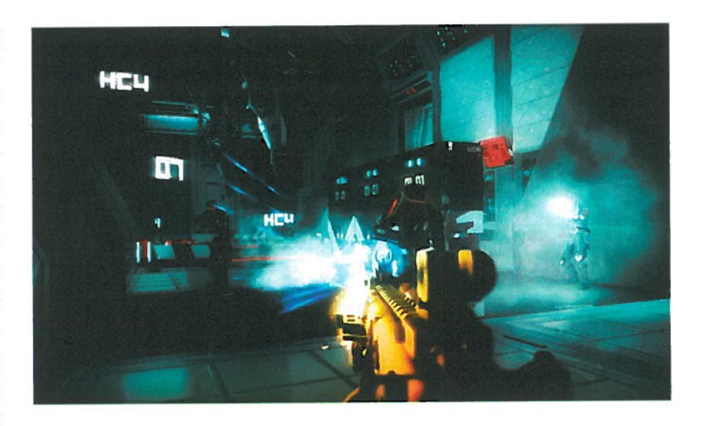
UNA MASACRE SIN DEMASIADA PUNTERÍA

Black resultó ser una de las grandes sorpresas de la anterior generación de consolas. Ahora, el mismo equipo trata de repetir proeza con un shooter subjetivo de similares características. ¿Misión difícil, o imposible?

Es suficiente un gran juego para ganarse la confianza de los jugadores de todo el mundo? Esa es la pregunta que nos ronda la mente al probar en profundidad una versión inacabada de *Bodycount*, secuela espiritual del excelente *Black* que vimos en Xbox y PS2. De aquel título queda parte de su singular aspecto y el sistema de daños dinámicos sobre el escenario. Lo demás parece adaptarse a la presente generación de consolas, con un sistema de juego que nos recuerda al reciente *Bulletstorm*, en forma y en ejecución.

Nos referimos, por ejemplo, al hecho de estar ante un arcade de esos que buscan la diversión por encima del realismo. En este título se busca la espectacularidad en cada uno de los niveles, y las explosiones están a la orden del día. Tanto es así, que creemos que se trata del juego de la actual generación de consolas con más barriles explosivos. Cada nivel nos llevará a una localización distinta, pero sabemos que entre viaje y viaje tendremos que acabar con todo lo que se mueva, provocar decenas de explosiones, destruir unos cuantos edificios y recoger innumerables power ups. Vamos, nada nuevo si exceptuamos la total falta de pretensiones del título. Incluso los poderes que vamos ganando (balas penetrantes, curación instantánea, sprint ilimitado, ataque aéreo...) son un añadido casi innecesario, pero divertido. Se utilizan mediante una barra inferior que se recarga al recoger los objetos azules que salen del cuerpo de los enemigos caídos.

A esto habría que añadirle un sistema de puntuaciones que, de nuevo, nos recuerda al ya citado título de Epic, que



UN ARCADE SIN CONCESIONES REPLETO DE EXPLOSIONES





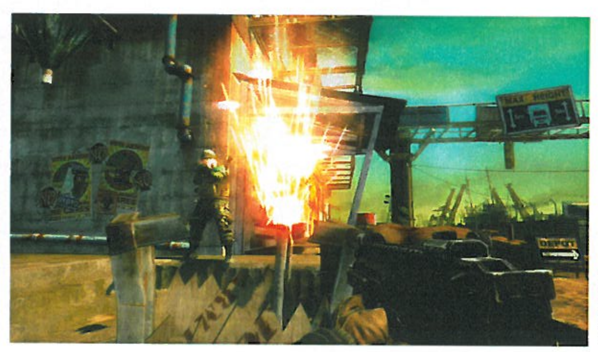

Bodycount

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Codemasters**
Editora: **Namco Bandai**
Jugadores: **1-12**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2 de septiembre**

Controles
TAMBIÉN A CONTRACORRIENTE

En un mundo en el que el 90% de los juegos de acción siguen el mismo esquema para su sistema de control, el marcado por *COD: Modern Warfare*, resulta extraño que un FPS no lo calque. Por suerte (o por desgracia), parece que la gente de Codemasters ha preferido seguir su propio dictado, reescribiendo las reglas del juego para ***Bodycount***. Ahora al pulsar el gatillo izquierdo para apuntar acercaremos la visión, pero al mismo tiempo también controlaremos el movimiento del cuerpo, pudiendo así asomarnos en las esquinas, escondernos tras una cobertura o agacharnos si así lo requiere el combate. Es una buena manera de permitirnos la adaptación al escenario cambiante que nos rodeará, pero echamos de menos movernos.


EL MOTOR GRÁFICO DOTARÁ de gran detalle a cada una de las escenas.


LAS LOCALIZACIONES QUE VISITAREMOS irán desde desiertos a fortalezas inexpugnables.


EXPLOSIONES POR DOQUIER, Y no mires a quién.


TENDREMOS QUE VÉRNOSLAS INCLUSO con robots.

TIENE BUEN ASPECTO, PERO DEBE MEJORAR PARA SORPRENDER

intenta hacernos rizar el rizo en cada enfrentamiento con el objetivo de lograr más puntos con los que aumentar nuestro nivel y así tener acceso a mejores equipamientos para sucesivas batallas. Se da además el caso de que este nivel se comparte en los diferentes modos de juego que encontraremos en *Bodycount*, haciendo que la experiencia de juego sea mucho más uniforme. Las posibilidades del sistema son amplias, y se nos permitirá puntuar por los disparos a la cabeza, las muertes por explosiones de barriles, granadas o minas, asesinatos por la espalda o a través de paredes...

En cuanto a modos de juego, encontraremos la obligatoria campaña, que además será jugable una vez la acabemos en el 'modo Bodycount', donde los puntos serán aún más importantes. Le acompañan el multijugador para un total de 12 jugadores a través de la red de redes. Las posibilidades en este caso son bastante reducidas, con simples tiroteos en equipo o todos contra todos. Quizá más interesante suene el cooperativo para dos jugadores en misiones creadas específicamente para este fin, aunque hasta que no tengamos la versión final entre las manos no sabremos si verdaderamente merecen la pena.

Y es que parece que el juego ante el que nos encontramos es un verdadero enigma, puesto que muchos de sus aspectos son ampliamente mejorables. Gráficamente, sin ir más lejos, nos encontramos con un trabajo decente, que aprovecha las cualidades del motor EGO que tan bien han explotado los títulos de conducción de Codemasters o la saga *Operation Flashpoint*. Sin embargo, detalles como la tan cacareada destrucción de los escenarios quedan por debajo de lo esperado (y deseado), siendo claramente inferior a lo que pudimos ver en un título ya añejo como es *Battlefield Bad Company 2*. Y esto es simplemente un ejemplo de cómo el turbulento desarrollo del título ha conseguido afectar a la calidad del mismo. De todas formas, aún conservamos veladas esperanzas de que acabe enderezando el rumbo hasta convertirse en lo que todos estamos esperando, una alternativa a todos los shooter subjetivos bélicos que parecen cortados con el mismo patrón. Para saber si lo consigue solo tenemos que esperar un mes. ■


NO HABRÁ UN SOLO momento de descanso en este frenético shooter.

360 PS3 PC DEAD RISING 2: OFF THE RECORD

PREPARA LA CÁMARA, VUELVE FRANK WEST

Si pensabas que ya habías tenido suficiente con la segunda parte, estabas equivocado. El fotógrafo más famoso regresa para seguir masacrando zombis.

Activa el flash, abre el diafragma y ajusta el obturador. En *Dead Rising 2: Off the Record* viviremos el estallido zombi en la Ciudad de la Fortuna desde una perspectiva diferente a la ofrecida en *Dead Rising 2* con Chuck Greene. Capcom sabe el aprecio que tienen sus fans por Frank West, el fotógrafo bonachón del primer *Dead Rising*. Por ello regresa para ser él el protagonista.

El juego arranca con una puesta al día de lo que fue de Frank West después de lograr salir del Centro Comercial de Willamette. Una vez nos ponemos a jugar tras la introducción, pocas novedades encontraremos en el aspecto jugable. El movimiento del personaje resulta un poco tosco pero nada que no se haya podido apreciar en las entregas anteriores. El propio juego te pone en la tesitura de sufrir con el manejo para dificultar la huida entre tanto zombi.

De la mano de Frank y su cámara regresan los Puntos de Prestigio (PP). Los jugadores tendrán que aprovechar las oportunidades fotográficas que se presenten para captar los momentos más horribles, eróticos, cómicos y brutales, y así obtener experiencia para subir de nivel.

Off the Record mantiene la base de sus predecesores pero cuenta con bastantes novedades. A parte del modo 'historia' tradicional, con su cuenta atrás de tres días, dispone de un modo 'sandbox'

¡Patea la ciudad!

MODO SANDBOX Y URANUS ZONE

Capcom ha preparado un nuevo modo de juego para la franquicia. El modo sandbox, con final abierto, permitirá vagar por Fortune City sin la presión del tiempo y con un gran número de retos por cumplir. Este modo estará disponible tanto para un jugador como para el cooperativo.
En cuanto al parque de atracciones Uranus Zone, hay que destacar que contará con nuevos zombis, nuevas armas y numerosas atracciones para ayudar a Frank West en su lucha personal contra las decenas de zombis que están invadiendo la ciudad.





Dead Rising 2: Off the Record

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Capcom Vancouver**
Editora: **Capcom**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **14 de octubre**
Idioma:
Textos
Voces

MILES DE ZOMBIES NOS acosarán hasta la saciedad.


ESTOS DOS ALGO TRAMAN. Nada bueno. Habrá que investigarles y conseguir pruebas.


FRANK WEST SEGUIRÁ MOSTRANDO sus dotes en la lucha cuerpo a cuerpo.

y una nueva área, Uranus Zone. Además, habrá nuevas misiones, nuevos enemigos y más psicópatas, nuevas armas, escenarios más grandes y, por supuesto, muchos más zombis. Todo ello junto a mejoras en el rendimiento técnico, lo que permitirá un juego más fluido.

El combate cuerpo a cuerpo sigue jugando un papel fundamental, gracias en parte a las armas-combo, que pueden llegar a ser devastadoras. Y por si nos vemos en apuros y necesitamos ayuda, en cualquier momento se puede unir un jugador a nuestra partida.

La dificultad seguirá siendo alta, a veces desesperante, pero esta vez tendremos puntos de control que rebajarán un poco la desesperación del jugador. ■



UN PASEO POR EL parque de atracciones Uranus Zone puede ser muy divertido.

LA ALTA DIFICULTAD SEGUIRÁ, PERO HABRÁ CHECKPOINTS







PC

Might & Magic Heroes VI

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Black Hole Games**
Editora: **Ubi Soft**
Jugadores: **1**
Online: **SÍ**
Lanzamiento: **8 de septiembre**
Idioma:
Textos
Voces

PC MIGHT & MAGIC HEROES VI

LA SAGA MÁS FIEL A SÍ MISMA

Los amantes de la estrategia por turnos y de la saga Might & Magic, disfrutará enormemente de la sexta entrega que nos tienen preparados los chicos de Ubi Soft y Black Hole Studio. ¡Nada menos!

La sexta iteración de la saga anteriormente conocida como Heroes of Might & Magic (seguro que lo cambiaron por el logo), llega de la mano de los chicos de Black Hole Studio, los responsables de títulos como Armies of Exigo o Warhammer: Mark of Chaos. ¡Y vaya si se nota!

En esta sexta entrega, que retrocede unos años en la historia relatada en la aventura precendente, volveremos de nuevo al Mundo de Ashan.

La jugabilidad permanece intacta; Llevaremos el control de los héroes con sus ejércitos acoplados en un mapa global que iremos explorando. Los enfrentamientos se desarrollarán por turnos en un mapa con casillas y donde valores como la iniciativa, el daño y la armadura, además de los 'buffs' y 'debuffs' que nuestro héroe es capaz de colocar sobre las unidades, decidirán la batalla. ¡Ah no! Que aquí cuenta también la estrategia, chicos. Los combates son una suerte de equilibrado ajedrez donde un planteamiento táctico incorrecto llevará toda la aventura a mal puerto. Así que ya sabéis.

El título cuenta, además, con un trabajado modo multijugador con el que disfrutaremos después o durante nuestro periplo en el modo de un jugador, en el que llevaremos al Duque Pavel, objetivo de demonios.

Lo visto hasta ahora nos ha convencido tanto como lo hicieron sus predecesores. Hay novedades, pero éstas os las contaremos cuando podamos poner las pezuñas sobre el producto final. Mientras tanto: ¡Afilad vuestra guadañas! ¡Hay que proteger el reino! ■

EL COMBATE SIGUE SIENDO por turnos, pero también las fases de gestión y de uso de héroes para controlar nodos.









Jane's Advanced Strike Fighters

Género:
Simulación/acción
Desarrolladora:
Evolved Games
Editora:
Koch Media
Jugadores:
1-16
Online:
Sí
Lanzamiento:
Otoño de 2011

30 AVIONES DISTINTOS PARA uso y disfrute de los usuarios a través de la red de redes.

GUERRA CIVIL DESDE EL AIRE



Desde que Tom Cruise se pertrechara el mono de piloto, los combates aéreos han tenido un atractivo indudable. Con *JASF* lo viviremos en plena guerra civil.

Títulos de aviones hay muchos. Sin embargo, hay bien pocos que realmente merezcan la pena, tanto si nos referimos a la simulación como a aquellos que simplemente tratan de entretenernos sin complicaciones en su sistema de control.

Es en este último grupo donde *JASF* trata de hacerse un hueco, presentándonos un título de combates aéreos que trata de ganarnos por su facilidad en el control de las aeronaves y sus posibilidades con el mando en las manos. Afortunadamente, esos no son los únicos puntos positivos en su nómina. Un buen ejemplo serían los modos multijugador, que nos permitirán entablar combates de 16 jugadores simultáneos o incluso participar en una campaña junto a tres amigos más.

El argumento del juego nos sitúa en plena guerra civil en el imaginario país de Azbaristán, en el papel de un soldado americano en medio de la larga guerra que asola la región. Podremos elegir entre 30 aviones reales de los ejércitos americanos, europeo, ruso y chino (F-22A Raptor, F-35 Lightning, Súper Flanker o el ultramoderno PAK-FA).

Serán 16 las misiones en solitario que tendremos que superar, e incontables los peligros a los que nos enfrentaremos. Sobre agua, tierra o en el aire, el objetivo es acabar con las fuerzas enemigas con la mayor efectividad posible. No será fácil, puesto que se está trabajando duro para dotar a la IA enemiga de las mejores características posibles, habilitando incluso el trabajo en equipo de varios aviones rivales.

Esto hay que aderezarlo con el extensísimo territorio que se ha creado para la ocasión, que alcanza los 65.000 kilómetros cuadrados, en los que hay cabida para ciudades, llanuras, desiertos, explanadas de agua... Sin embargo, su nivel de detalle parece mejorable en este punto del desarrollo, por lo que esperaremos para emitir un veredicto.

Si bien parece que gráficamente no será un título puntero, por el resto de sus características sí que supondrá un juego a tener en cuenta durante los próximos meses. ■



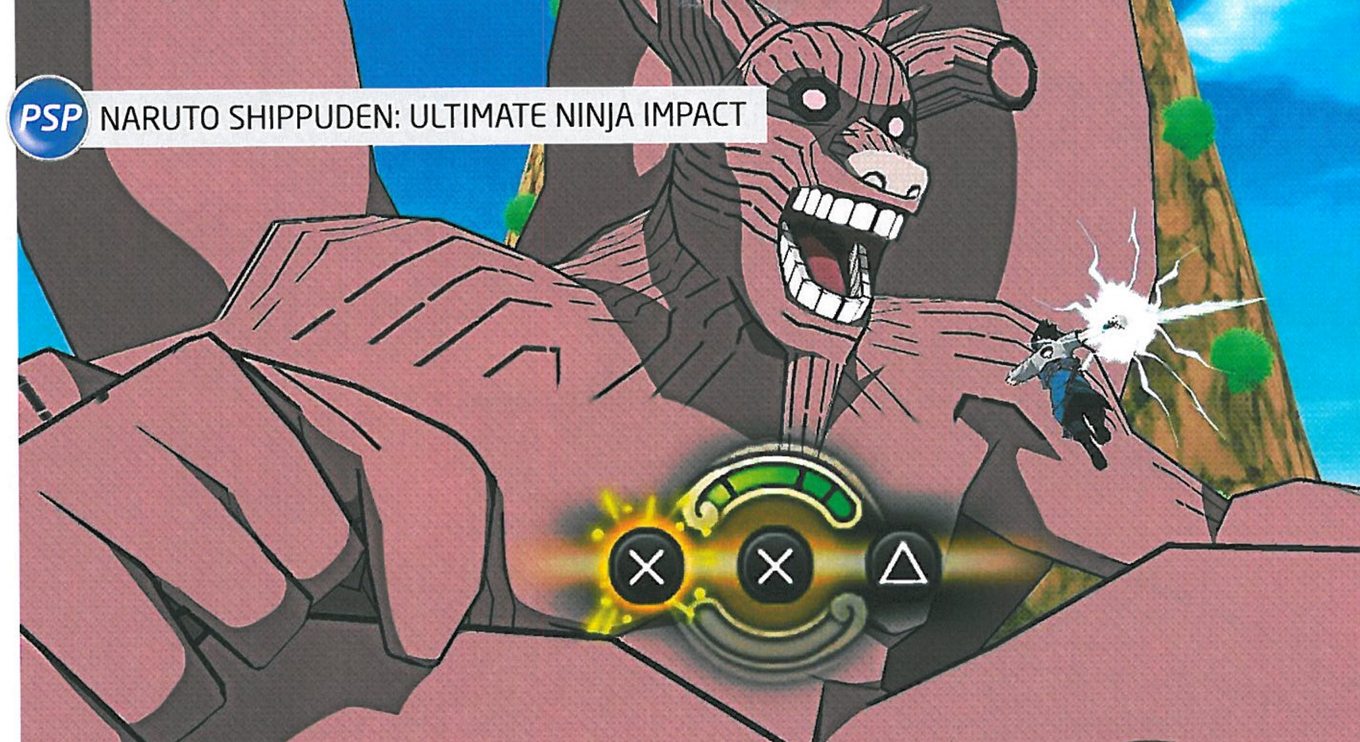
LAS ESCARAMUZAS AÉREAS QUE viviremos serán dignas del más audaz de los pilotos.

65.000 KILÓMETROS DE TERRENO EN LOS QUE LIBRAR NUESTROS COMBATES

PSP

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Impact

Género:
Hack'n slash
Desarrolladora:
CyberConnect 2
Editora:
Namco Bandai
Jugadores:
1-2
Online:
ad-hoc
Lanzamiento:
Octubre 2011
Idioma:
Textos
Voces



ESTAMOS DESEANDO PROBAR LA versión final para jugar estos combates inmensos.

ACEPTAR EL CHAKRA DEL Kyubii puede ser una solución o convertirse en un problema mayor.

EL CAMINO DEL NINJA CONTINÚA

La nueva entrega del héroe rubio que llegará en otoño en exclusiva para nuestra PSP va mostrando sus cartas en el género hack´n slash.

Allá por septiembre de 2007 salía al mercado en Europa el primer título del ninja rubio más famoso de la escena manga en nuestra PSP. Y en en el mes de octubre aparecerá ya la sexta entrega en la portátil de Sony, y es que si algo funciona no hay razón para no continuar con ello.

En esta ocasión nos veremos inmersos de nuevo en el hilo argumental de 'Naruto Shippuden', algo que agradecerán los seguidores de la serie, dado que hasta el momento nos ha brindado las situaciones más extremas e impresionantes vistas capítulo tras capítulo. Tras haber completado la demo que llegó a nuestras manos recientemente, podemos ver que la apuesta en esta entrega será el hack'n slash, escenarios no demasiado cuidados hasta el momento con una progresión lineal en la que hemos hecho frente a decenas de enemigos. No podían faltar los combos únicos y personalizados para cada personaje, ni mucho menos los característicos ataques especiales que colmarán la pantalla de nuestra PSP de efectos, luces y color. Como en anteriores entregas, podemos hacer uso de todas las técnicas que aparecen en la serie, así como utilizar nuestra energía interna, el chakra, para salir de situaciones difíciles.

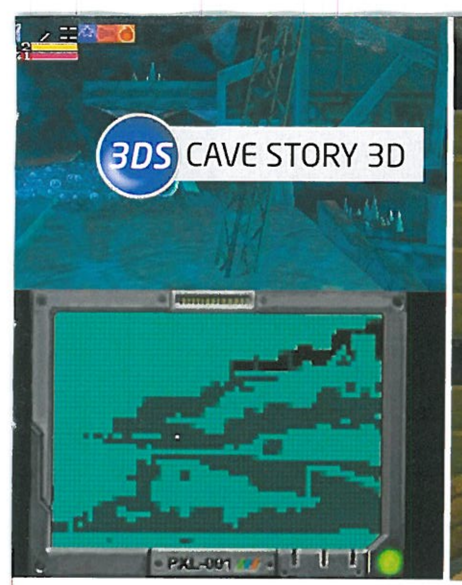
LA FIDELIDAD DE LOS ATAQUES AL ANIME ES UNA SEÑA DEL JUEGO

Mención especial merecen los combates contra los enemigos finales con las secuencias QTE utilizadas en otras entregas, en las que pulsar los controles adecuados será vital para salir victorioso. Si bien en la demo la única opción era controlar a Naruto en modo sennin, está garantizado que en la versión final podremos elegir entre múltiples personajes, tanto de las aldeas ninja como de Akatsuki.

Como en prácticamente todos los títulos con temática manga, esta entrega está hecha para los seguidores del ninja rubio de Konoha. Lamentablemente, mientras los fans esperan una versión final pulida con horas de diversión, aquellos que no han visto el anime se apartarán con solo escuchar su nombre. ■

LOS ATAQUES ESPECIALES LUCEN así de bien, y son una salida idónea en momentos difíciles.









Cave Story 3D

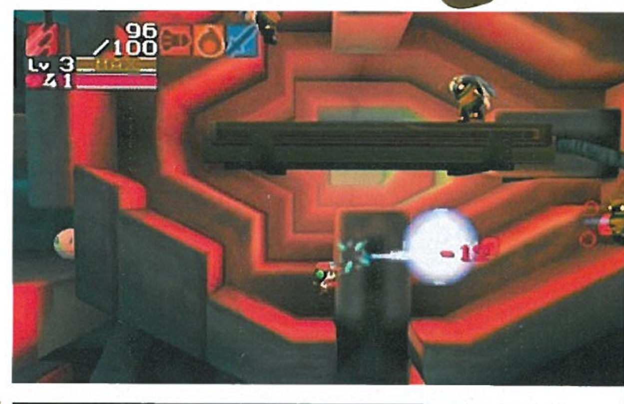
Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Nicalis**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **Noviembre**

EL RETRO MÁS INDIE SE 'TRIDIMENSIONALIZA'

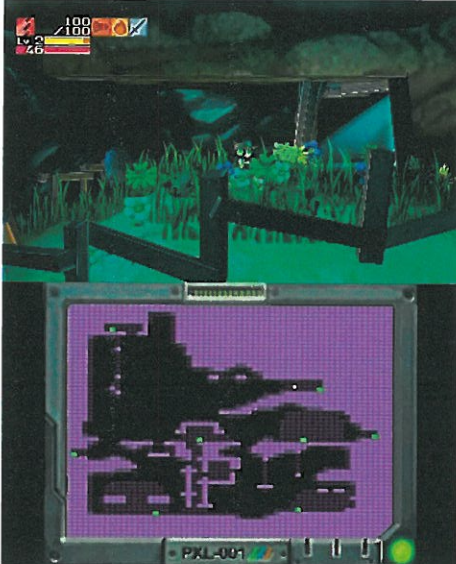
Un juego creado por un solo desarrollador alcanza la fama mundial y, tras triunfar, en PC, Mac, Wii y DSi, llegará a 3DS a finales de año con una versión que rompe con las anteriores.

La historia de *Cave Story* empezó hace ya 12 años, en 1999, cuando Daisuke 'Pixel' Amaya, se planteó muy en serio hacer un videojuego. Nunca antes había hecho uno. En 2004 salió *Cave Story* para PC y con distribución gratuita. Su éxito hizo que llegase a todo el mundo y Nicalis se puso en contacto con su creador para hacer una versión para Wii. También triunfó. Y pensaron en una versión para DSi. Y siguió teniendo éxito. Así que aquí estamos, en 2011, esperando a que Nicalis, con el apoyo de Pixel, el autor original (y que no se dedica a hacer videojuegos), terminen la versión para 3DS que verá la luz a finales de año. Por lo que hemos tenido la ocasión de ver y jugar, podemos quedarnos tranquilos. La idea de pasar un juego con estética 2D muy retro a escenarios en 3D que aprovechasen las posibilidades de gráficos tridimensionales de 3DS, podía parecer extraña, pero encaja a la perfección. Hay que tener visión y plantearse que el juego es exactamente igual, solo que hecho en 3D y con los pequeños toques necesarios para hacer que esa nueva perspectiva no afecte a la jugabilidad. Es por eso que encontraremos algunos puntos del mapa con cambios que notarán, sobre todo, los que ya hayan jugado al juego anterior. Lo cierto es que el reto de Nicalis es conseguir que siga siendo *Cave Story* a pesar de los muchos cambios que introduce la nueva mecánica de juego.

Especialmente importante para muchos jugadores, más allá del modo en que se controlase al personaje o se planteasen los niveles, era consolidar una estética acorde con lo que *Cave Story* había dejado como legado en sus anteriores versiones. Desde la música a la paleta de colores o el modelado de los personajes, este ***Cave Story 3D*** no defraudará a los mayores fans del juego. ■



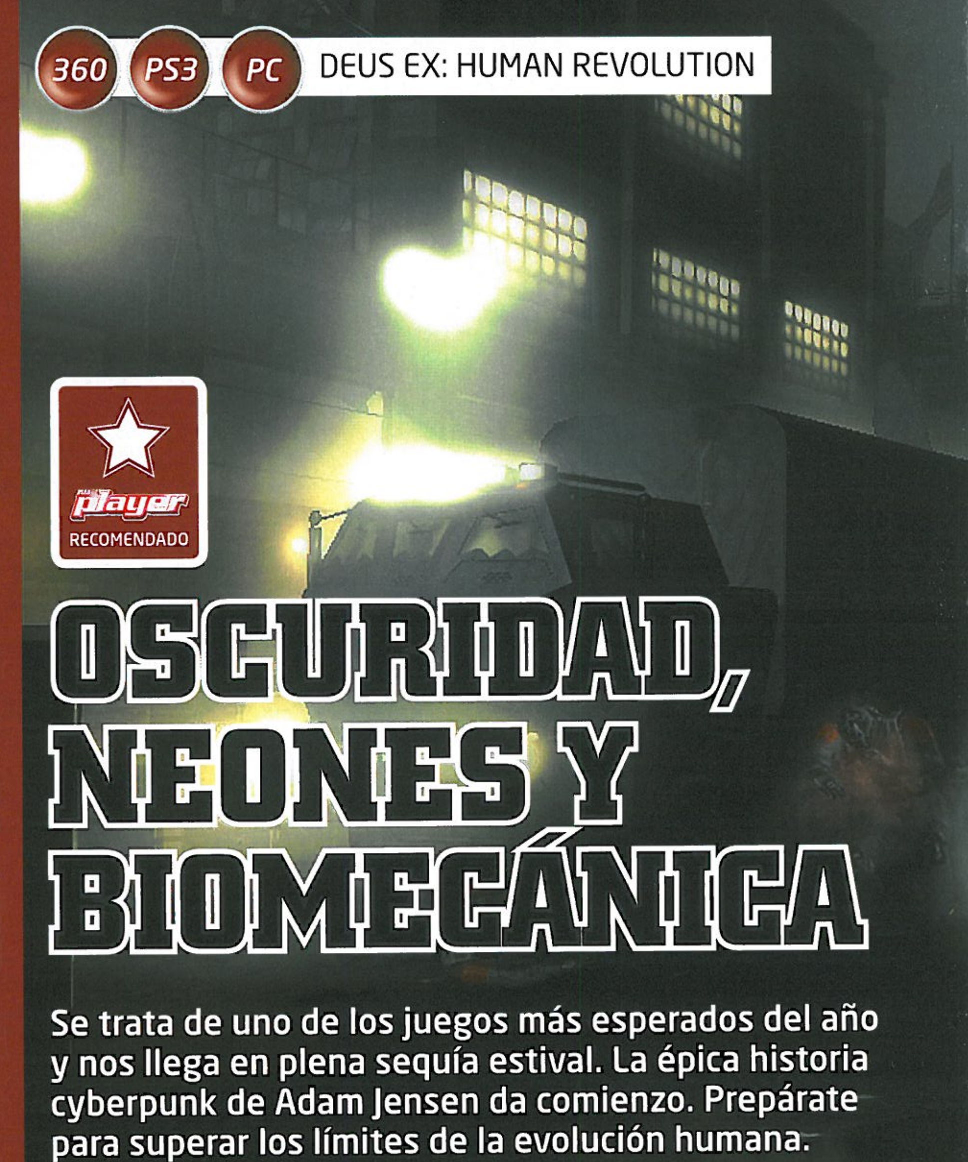




TODOS LOS NIVELES SERÁN reconocibles.

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

OSCURIDAD, NEONES Y BIOMECÁNICA

Se trata de uno de los juegos más esperados del año y nos llega en plena sequía estival. La épica historia cyberpunk de Adam Jensen da comienzo. Prepárate para superar los límites de la evolución humana.

Ser un *Deus Ex* significa muchas cosas. Significa ser parte de una saga cuyo primer título, del año 2000, está considerado como uno de los mejores juegos de la historia. Significa estar bajo sospecha, puesto que el creador original, uno de los maestros del desarrollo de videojuegos, no ha tenido nada que ver con el proyecto. Significa sentir una gran presión, puesto que todo el mundo va a esperar que, por lo menos, el juego sea digno de su saga. Y todo ese peso, como os decíamos en el último avance, lo ha soportado un joven estudio de desarrollo, que se creó para hacer este juego. Pues bien, ya lo veis en la valoración, Eidos Montreal no ha sucumbido a la presión y ha desarrollado un título que no se puede comparar con el original por los años transcurridos pero que es un gran sucesor.

Empecemos por el principio. Año 2027. Una época convulsa tras el descubrimiento de una tecnología que permite a las personas injertarse implantes biomecánicos que mejoran sus capacidades físicas y sensoriales, los aumentos. La sociedad está dividida, confrontada entre aquellos que están a favor y en contra de las mejoras. Adam Jensen, nuestro protagonista, tiene también sus dudas acerca de lo conveniente de esta evolución. Pero es contratado como jefe de seguridad por una de las corporaciones más importantes del mundo en el campo de la biomecánica, Sarif Industries. Nada más comenzar el título, la sede de la compañía sufre un ataque terrorista que acaba con la vida de numerosos empleados y casi con la de Adam. Él se despertará seis meses después, prácticamente convertido en una máquina con cabeza humana, y su misión será saber quién está detrás de este ataque, perseguirle y porqué hizo lo que hizo. En su búsqueda descubrirá una conspiración que va mucho más allá de lo que puede imaginar y que afecta a toda la humanidad.

Cumpliendo cometidos

DXHM no es un juego lineal, pero tampoco es un sandbox. Tiene una estructura de juego en el que las misiones principales se tienen que realizar en orden, pero también cuenta con algunos tramos de la aventura en los que podremos ir algo más a nuestro aire, en dos zonas más extensas (Detroit y Shangai) en las que podremos realizar misiones secundarias.

Aquí le ponemos el primer punto negativo, de los pocos, al juego. A los amantes del rol se les quedará algo corto de opciones en cuanto a misiones secundarias. Son pocas para los cánones del género, aunque la mayoría tienen mucho más peso de lo acostumbrado. El juego se ciñe mucho a su argumento principal, absolutamente brillante, y su alma RPG está mucho más enfocada a la resolución de las misiones de una manera u otra.

Porque esta libertad para resolverlas es quizá lo mejor del juego y, sinceramente, no hemos visto casi ningún título que dé tantas posibilidades en este aspecto. Son cuatro las variables de la jugabilidad: acción, sigilo, pirateo y conversación, y con ellas cada misión se puede resolver de mil maneras. Pongamos un ejemplo. Necesitamos entrar a una comisaría para conseguir a unos datos. ¿Cómo lo hacemos? Uno: nos liamos a tiros con la policía. Dos: nos infiltramos por el tejado. Tres: »

MEGAN REED Y FRANK Pritchard, dos importantes personajes en la aventura de Adam.

HA CONSEGUIDO EL EQUILIBRIO ENTRE EL ROL Y LA ACCIÓN, Y ESO ES MUY DIFÍCIL

Deus Ex: Human Revolution

360 PS3 PC



Deus Ex: Human Revolution

Género: **Acción/RPG**
Desarrolladora: **Eidos Montreal**
Editora: **Square-Enix**
Precio: **59,90€ (360, PS3); 39,90 € (PC)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	9.8
Jugabilidad	**Adicción**
9.8	9.4

Nota final



La opinión

UNA MARAVILLA QUE mezcla acción y rol de manera brillante y que está entre los mejores juegos de la generación dentro de su género. Deus Ex: Human Revolution es un digno sucesor del original y un imprescindible que no debes dejar escapar.



Por David Navarro



CUANDO MATAS A ALGUIEN o le dejas inconsciente puedes registrarle y arrastrar su cuerpo.



>La trama, sobresaliente.
>La variedad a la hora de afrontar las misiones.
>La música y el diseño artístico.
>Es un dignísimo Deus Ex, y eso es decir mucho.

Arriba y abajo

>Sus 25 horas de juego quizá sean algo escasas para su género.
>Gráficamente está algo por debajo de los mejores.

» intentamos convencer al policía de recepción de que nos deje pasar. Cuatro, pirateamos el sistema de seguridad para pasar sin que nos detecten.

Pero es que no solo esto se aplica a la manera de abordar cada misión, sino a cada situación. Si vemos que un robot enorme se interpone en nuestro camino, podemos enfrentarnos a él a lo bestia, piratear el sistema para volverlo en contra de nuestros enemigos o eludirlo por pasadizos. Las posibilidades son tantas como queramos y a eso ayuda un diseño de niveles sobresaliente, repleto de recovecos, zonas secretas y ordenadores que piratear. Y no era fácil, dada la dimensión de los mapas, llenos de diferentes alturas y complejos diseños.

Por supuesto, la manera en la que afrontemos cada misión dependerá de cómo hagamos mejorar a Adam. La evolución es de lo más lógica en el universo en el que estamos, por implantes biomecánicos. Cada acción, desde matar a un enemigo a encontrar un conducto secreto o superar un objetivo de misión nos proporciona puntos de experiencia que, al sumar 5.000, se convierten en un punto de praxis, aunque también hay posibilidad de comprarlos en determinados sitios. Con ellos evolucionamos a Adam, y hay multitud de variables. Unos pequeños ejemplos: mejoras en diferentes aspectos del pirateo, en nuestra capacidad energética (fundamental para realizar habilidades especiales), volvernos invisibles, destrozar paredes, ampliar nuestro inventario, reducir el retroceso del arma, aumentar nuestra capacidad de influir en la gente mediante la conversación, saber cuándo un enemigo dejará de estar en alerta, ser inmune al gas venenoso, saltar más, coger objetos pesados, ver a los enemigos a través de las paredes... Y, como en cualquier buen juego de rol, todo esto afecta a nuestra manera de jugar y también a los lugares a los que podemos acceder. Por ejemplo, podemos aumentar nuestras capacidades de ataque para ir a saco, mejorar nuestro pirateo o volvernos totalmente silenciosos y con la capacidad de romper paredes y coger objetos grandes para abrir tramos ocultos del mapa por los que pasar inadvertido...

Si nos vamos al aspecto puramente jugable, las bases del juego son las de un título de acción y sigilo con coberturas. Cada mapa está plagado de enemigos, cámaras que nos pueden detectar, robots que nos atacan si nos ven... No esperes



HAY LIBROS, ORDENADORES CON mails, periódicos, noticiarios de tele... Todo ello te ayudará a ampliar tu visión del mundo del juego.



EL DISEÑO DE LOS NIVELES ES MUY COMPLEJO Y BRILLANTE



PUEDES MEJORAR TU TÉCNICA de pirateo con aumentos.

El pirateo

SABOTEANDO SISTEMAS

Para acceder a ordenadores, desactivar alarmas o apagar sistemas de seguridad tendremos que piratear su sistema. Eidos Montreal ha ideado un juego de bases sencillas pero lo suficientemente complejo como para entretener durante toda la aventura. Partes de un punto determinado en una especie de laberinto con nodos, unos puntos de acceso que debes capturar para ir avanzando hasta el nodo que te abre el sistema. Cada vez que capturas un nodo y te acercas, el sistema puede detectarte, aperecerá una cuenta atrás y te expulsará. Sin embargo, puedes utilizar virus, que te hacen indetectable al capturar un nodo o hacen que pare momentáneamente la cuenta atrás, así como fortificar nodos para ralentizar el paso del antivirus del sistema. Además, hay diferentes tipos de nodos: unos te dan virus que te ayudan, otros te dan experiencia, dinero... Divertido.

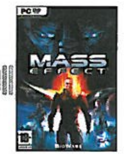
Interferencias



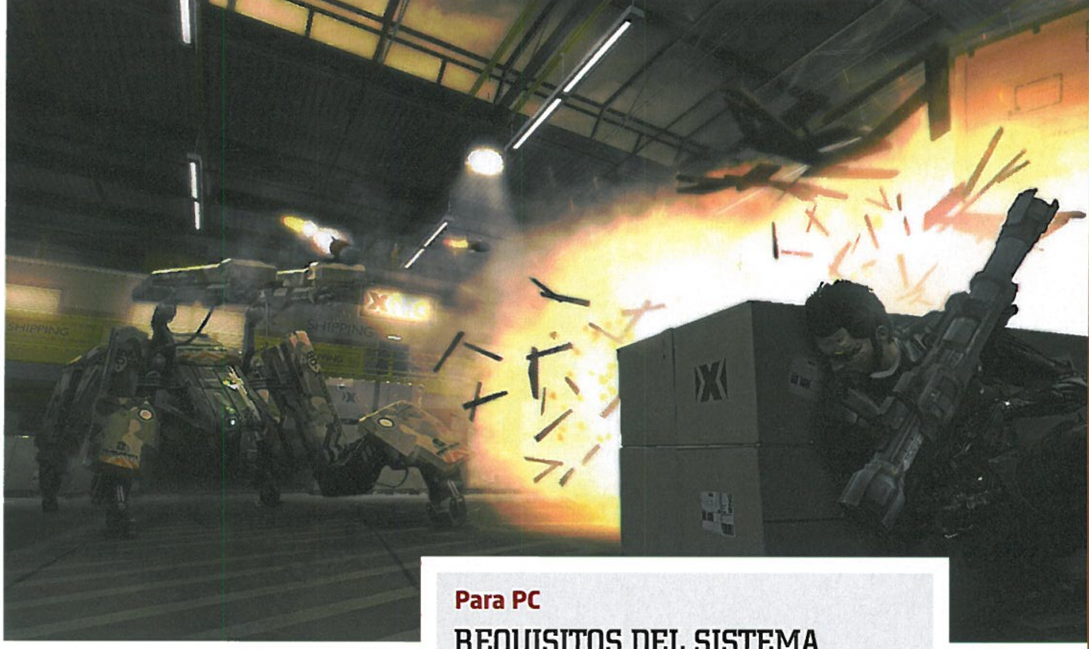
METAL GEAR SOLID



BLADE RUNNER



MASS EFFECT



un título tan frenético como un FPS puro, *DXHM* es más pausado. Adam es un aumentado, pero no invencible y, de hecho, el título no es nada fácil. Con pocos tiros morirá, y la cobertura (en la que veremos a Adam en tercera persona) será siempre fundamental. La IA es más que correcta y a menudo los enemigos te intentarán rodear para matarte, cuando te vean, eso sí, puesto que hay diferentes estados de alerta para ellos, similares a los de *Metal Gear Solid*. Además, habitualmente no tendrás muchas balas, por lo que no es muy buena opción ir siempre a lo bestia. Tampoco podrás ayudarte en todo momento del ataque cuerpo a cuerpo, ya que consume energía y esto puede convertirse en un problema. Son muchísimas las variables a tener en cuenta: munición, tus capacidades, tu energía, tu vida... Y muchas las decisiones que tendrás que tomar. Como la de qué equipo llevar.

El inventario hará que los amantes del rol clásico lloren de emoción, pues va por casillas en las que cada objeto ocupa un tamaño, como en *Diablo* o en el *Deus Ex*, original y, aunque es aumentable, el espacio es más bien reducido. La munición, los objetos que nos dan vida o energía, las granadas de diversos tipos o los virus que nos ayudan en el pirateo van contenidos en él. Y casi siempre lo llevarás lleno, así que habrá que elegir bien qué llevamos.

Oro renacentista

Más allá de lo jugable, el título de Eidos Montreal llama la atención enormemente por su personalidad artística. El juego no destaca por los gráficos y, de hecho, este es uno de sus puntos más flojos, especialmente en el modelado de los personajes, por debajo de los juegos más punteros del momento en este punto. Sin embargo, artísticamente el título es brillante. Se ha conseguido aportar un equilibrio entre la frialdad de las oficinas corporativas y la negrura y el neón cyberpunk, y el secreto ha estado en unas poderosas influencias de estilo renacentista, desde el diseño del mobiliario hasta la indumentaria de los personajes. Por no hablar de la banda sonora, que todos habéis podido ver en los diversos tráilers que se han ido lanzando que es de una fuerza y una calidad muy por encima de la media.

DXHR es un grandísimo juego de rol y acción que ha logrado un equilibrio casi perfecto entre los dos géneros. Cuenta con un argumento que se permite hasta debates éticos profundos, una jugabilidad sólida y variada y una ambientación personal y brillante. Si no sabías qué juego comprar este verano, ya tienes la respuesta. Estamos ante un muy serio candidato a juego del año y ante uno de los mejores de la generación en su género. No es recomendable, es imprescindible.

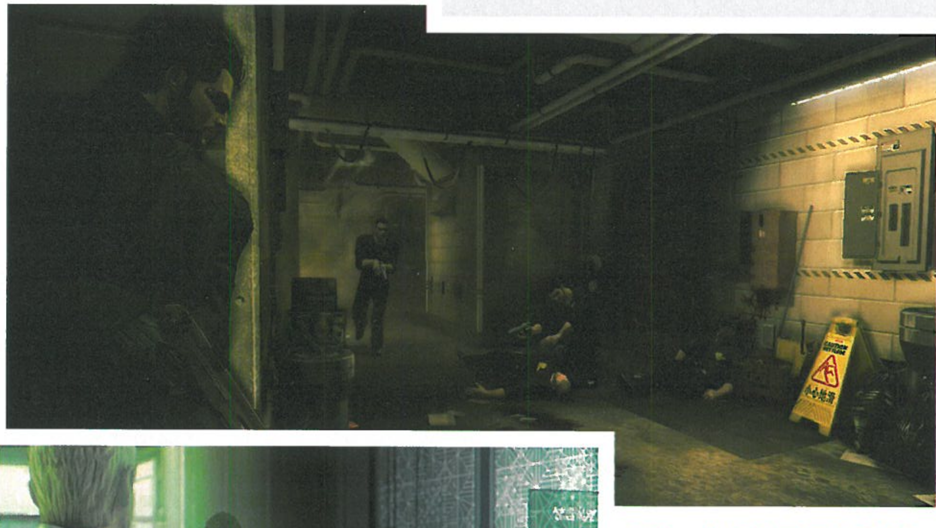
Para PC

REQUISITOS DEL SISTEMA

El *Deus Ex* original está considerado como uno de los mejores juegos de rol de la historia para PC, por lo que los compatibles no se podían quedar sin su versión que, además, está a un precio muy competitivo, cuesta 39,95 €. Estos son los requisitos del sistema:

- Mínimos: Sistema operativo: Windows XP, Windows Vista o Windows 7 con DirectX 9.0c; Procesador: 2GHz dual core; Memoria Ram: 1GB RAM (Windows XP)/ 2GB (Windows Vista y Windows 7); Tarjeta gráfica: NVIDIA GeForce 8000 series / ATI Radeon HD 2000 series o superior; Espacio libre en el disco: 8,5 GB.

- Recomendados: Sistema operativo: Windows 7; Procesador: AMD Phenom II x4 o Intel Core 2 Quad o superior; Memoria Ram: 2GB; Tarjeta gráfica: AMD Radeon HD 5850. Espacio libre en el disco: 8,5 GB.



EL APARTADO ARTÍSTICO ES UNO DE SUS PUNTOS MÁS DESTACADOS

GOLPE DE AIRE FRESCO PARA LOS RPG DE WII

La última entrega de los creadores de la saga *XenoGears*, título que vio la luz en Playstation y del que tan solo la segunda parte llegó a Europa.

Desde que en los primeros compases del título la narración nos traslada a un mundo que se origina tras la lucha de los titanes Bionis y Mekonis y tras la muerte de ambos, veremos que *Xenoblade Chronicles* no solo quiere atraer la atención de los nuevos jugadores, sino recompensar a aquellos que se hicieron fans de la serie cuando nació como *XenoGears* en PlayStation hace trece años.

Con *Xenoblade Chronicles* no solo empieza una nueva aventura, sino una nueva era. Sobre los petrificados cuerpos de Bionis y Mekonis descubriremos amplias praderas, el nacimiento de un misterioso mundo animal y, como no, razas de seres enfrentados desde su origen, como es el caso de los Mekon y los Huma, entre otros. La trama da comienzo en Colonia 9, una de las pequeñas ciudades Huma creadas tras el primer ataque Mekon, donde conoceremos a los primeros personajes del juego y donde tendremos que hacernos con el control de una historia que lo cierto es que no consigue enganchar desde un comienzo pero que a partir de la tercera hora de juego, empieza a plantear situaciones que nos obligarán a querer investigar y adentrarnos en las posibilidades del título y del mundo que empieza a tejerse a nuestro alrededor.

Subiendo el nivel en Wii

Xenoblade Chronicles no es ninguna obra maestra en lo que se refiere al apartado técnico. Sin embargo, debemos detenernos a admirar el apartado del diseño artístico, así como la enor-



UNA AMBIENTACIÓN BRUTAL PARA LO NUEVO DE WII



AUNQUE EL ENFRENTAMIENTO VIENE de antaño, cualquier jugador podrá seguir la historia a la perfección.





AUNQUE PAREZCA COMPLEJO EN un principio, el control es sencillo y será en el último tramo cuando vuelva a complicarse.

LA CANTIDAD DE ENEMIGOS y la dificultad para acabar con ellos es una de las cosas mças diverti- das del juego.

Control

ATENCIÓN... CARGANDO

Nos olvidaremos de las batallas por turnos y se desarrollarán combates de acción en tiempo real pero con un toque de estrategia que se incorpora con unos turnos de recarga de cada uno de nuestros ataques o acciones. Mientras nos movemos libremente, cada ataque que realicemos tardará más o menos en poder volver a ser utilizado. Esto se muestra gracias a una barra con distintas esferas, en las que cada una de ellas es un ataque o acción.

midad de los entornos en los que se va a desarrollar la acción de combate y exploración. Resultan increíblemente atractivos por la gran variedad de ambientaciones, así como por el tamaño de los mismos, más aún tratándose de un lanzamiento para Wii que, por lo general, y en esto se debe culpar a los desarrolladores y no a la máquina, suelen pecar de monótonos y pequeños. Si un título de la talla de *Xenoblade Chronicles* es posible a estas alturas en la consola de Nintendo, es lógico pensar que muchas compañías no se han esforzado demasiado hasta ahora para sacarle el máximo rendimiento a esta plataforma.

Es digno de destacar el tamaño de los mapas. Son extraordinariamente grandes. Tanto, que recorrerlos de un punto a otro nos puede llevar horas. Pero no solo eso, la variedad de seres vivos que encontraremos a nuestro paso será abrumadora y marcarán mucho una ambientación que destaca por estar viva, por tener movimiento y en la que se puede esperar una presencia constante de animales y otros seres, frente a juegos en los que los paisajes son mayoritariamente páramos, zonas muertas o, al menos, muy deshabitadas.

Durante el viaje cruzaremos oscuras cuevas, grandes lagos y extensos valles. Todas las zonas por las que pasemos estarán plagadas de extrañas criaturas que podrán o no lanzarnos un ataque en cualquier momento, dependiendo de si estos nos ven, nos huelen, se dan cuenta de nuestra presencia o si somos nosotros los que iniciamos la pelea.

La historia principal del juego nos llevará unas 20 horas terminarla, pero »

Interferencias



XENOGEARS — VALHALLA KNIGHTS — MONSTER HUNTER TRI

Wii



Xenoblade Chronicles

Género: **JRPG**
Desarrolladora: **Monolith**
Editora: **Nintendo**
Precio: **50,95 €**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido
8.9	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.5	8.0

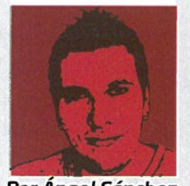
Nota final



8.5

La opinión

LA TRAMA TARDA en conquistar al jugador. Xenoblade Chronicles tiene muchos puntos a favor para triunfar, aunque todos sabemos que, lamentablemente, este género no es muy seguido en nuestro país.



Por Ángel Sánchez

>Un mapeado enorme y un apartado artístico increíble.
>Los personajes son muy carismáticos.
>El giro argumental con un final brillante.

Arriba y abajo

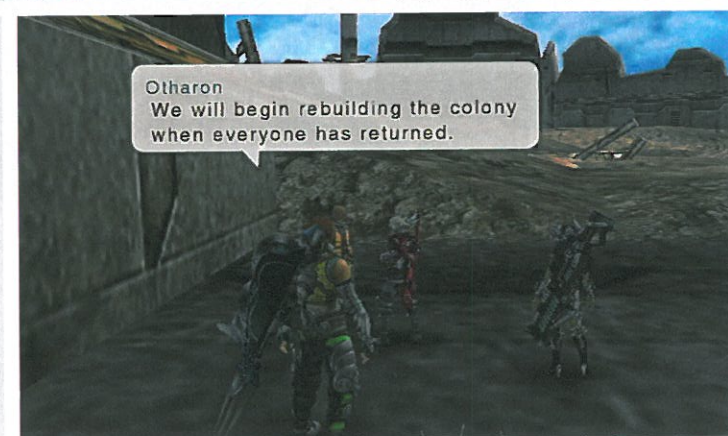
>Algo monótono en cuanto a las batallas.
>Encadenar las acciones y ataques puede resultar algo lioso en luchas largas.

LLEGA A 20 HORAS DE HISTORIA PRINCIPAL Y HASTA 100 HORAS CON MISIONES SECUNDARIAS

Dificultad

SALTOS PELIGROSOS

La curva de dificultad del juego está poco equilibrada y se nota tanto en el largo plazo como en momentos puntuales. Por ejemplo, en ocasiones te enfrentas a hordas de decenas de enemigos con los que acabas en un santiamén y en otras un simple animalito que pasaba por ahí te liquida de un plumazo, siendo este muy superior a cualquiera de los jefes finales que encontrarás durante la historia. Estos detalles son los que hacen que el juego no sea perfecto y redondo.



» que queramos liquidar pulsamos la esfera central con A (también nos permite arriba y abajo seleccionar ataque, huida o ataque a distancia). Tras pulsar sobre la esfera central habrá que pulsar el botón B en el momento justo. Si lo logramos iniciaremos un ataque fuerte que causará un daño mayor al enemigo de turno, pero si no lo conseguimos habrá que elegir un ataque menor.

Si bien al principio es un control muy sencillo de aprender, a medida que el número de enemigos aumenta, que obtenemos más variedad de ataques y que vamos mejorándolos, se vuelve sumamente complicado y la agilidad de tu mente y de tus manos será clave para acabar con los distintos jefes finales sin pasar más apuros de lo normal.

Si hablamos del apartado sonoro, el juego cuenta con una banda sonora que acompaña bien a lo largo de la historia pero que no resulta para nada espectacular. El título no viene doblado al castellano, tan solo podremos elegir entre japonés e inglés, pero al menos está subtitulado en nuestro idioma.

En definitiva, *Xenoblade Chronicles* conseguirá que disfrutes de una gran historia y de mucha acción, con un peculiar sistema de batalla y una gran variedad de enemigos a los que hacer frente durante muchas horas. Si estás pensando en hacerte con un nuevo título para Wii y te gusta el género RPG sin duda es tu juego este verano.

CONSEGUIRÁ QUE DISFRUTES DE UNA GRAN HISTORIA Y DE MUCHÍSIMA ACCIÓN



PC AGE OF EMPIRES ONLINE

AGE OF EMPIRES DA EL SALTO AL MUNDO ONLINE

Estamos ante una nueva edición de este fantástico y mítico RTS, que seguramente aplacará las ansias de conquista de más de un jugador.

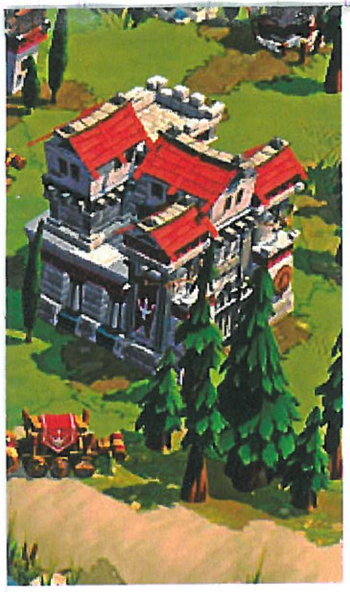


A punto de cumplir 14 años, la saga *Age of Empires* rememora viejos tiempos con una nueva entrega, y se trata en esta ocasión de una entrega gratuita (si descargas el cliente) o casi. Los afortunados que ya hemos podido probarlo en la beta, y que pudimos seguir haciéndolo hasta su salida oficial para poder mostraros estas líneas, estamos dando palmas: *AoE* ha vuelto, sí, y esta vez, para quedarse. Microsoft Games ha aunado fuerzas con la gente de Gas Powered Games para acercarnos una edición que nos hará pasar interminables horas delante del monitor.

En esta nueva entrega de la saga nos encontramos con un pequeño lavado de cara para intentar atraer, si cabe, a un mayor número de usuarios, dándole un enfoque más hacia la caricatura.

Ya muchos habíamos probado el modo PvP en sus anteriores entregas, pero nunca con la facilidad que vamos a experimentar en ***Age of Empires Online***. Partidas personalizadas, modos cooperativos y misiones varias donde griegos y egipcios, de entrada, junto a persas y celtas, con sus respectivos packs, están a la espera de que les abramos nuestras fronteras para volver a deleitarnos con épicas batallas, construcciones majestuosas, etc. ¿Qué hay de nuevo? Tu ciudad. Esta seguirá evolucionando a pesar de que no te encuentres conectado. Podrás seguir fabricando en tus talleres elementos como

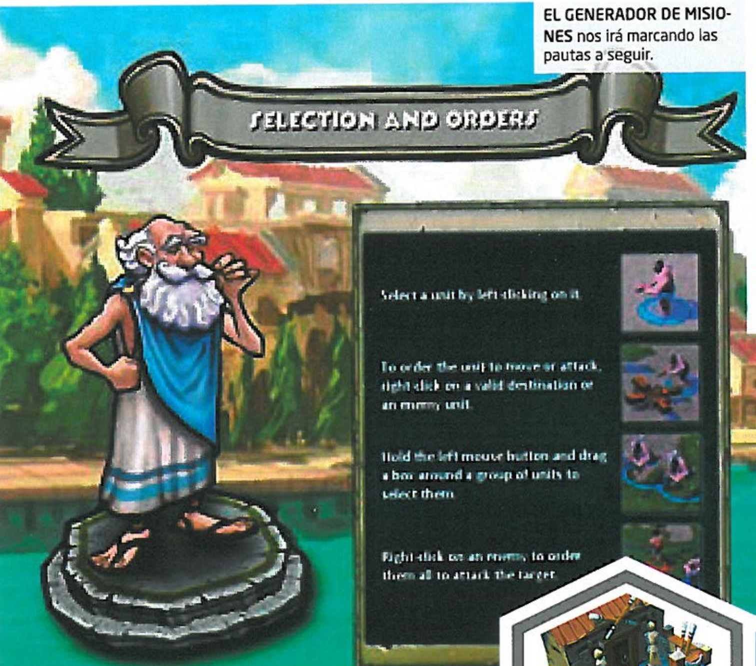
SU ESTÉTICA CARTOON, MUY CERCANA AL CÓMIC, REFRESCA LA SAGA CLÁSICA





EL MODO SKIRMISH NOS dará incontables horas de juego.

EL GENERADOR DE MISIONES nos irá marcando las pautas a seguir.







- >No tiene cuotas.
- >Más horas de juego que nunca.
- >Mantiene el espíritu de ediciones anteriores, así como su jugabilidad.

⇅ Arriba y abajo

- >Poca innovación para tratarse de la saga AoE.
- >El modo PvP seguirá dando ventaja al más rápido en crear unidades militares.

Interferencias

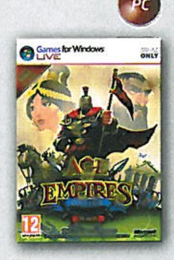
AGE OF EMPIRES I — AGE OF EMPIRES II — AGE OF MYTHOLOGY

piedra, cobre o pieles, entre otros materiales, los cuales serán necesarios para poder seguir expandiendo nuestro imperio. Por otro lado, tenemos a los Consejeros, que al ir reclutándolos nos otorgarán ciertos beneficios dependiendo del nivel que tengamos: desde añadidos para la infantería, pasando por mejoras para nuestros aldeanos.

¿Es de pago? No....y sí. El juego en sí es gratuito, si bien ciertas mejoras armamentísticas o contenidos varios como ornamentaciones, mapas o algunas misiones serán de pago, y podrán ser adquiridas, aparte de las compras vía web, en ediciones físicas con merchandasing exclusivo. Sí es obligatorio crearse un gamertag en Xbox para poder acceder al juego. Podemos encontrarlo completamente traducido al castellano, si bien en su versión definitiva seguimos encontrando pequeños errores, bugs que obviamente se irán subsanando con el paso del tiempo.

En definitiva, para los que amamos los RTS estamos ante uno de los mejores: seguido por muchos y odiado por pocos. Pero por otro lado, sentimos cierto desasosiego, ya que no hay tantas novedades respecto a títulos anteriores, por lo que esperamos cierta evolución en el planteamiento. Más mapas, más misiones, más civilizaciones... Más de 40 horas de diversión garantizada, y es solo el principio. ■ ***Teague es admin. de AOE-esp.es***

PC



Age of Empires Online

Género: **RTS**
Desarrolladora: **Gas Powered**
Editora: **Microsoft**
Precio: **19,99 € (Premium)**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**, **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
7.5	7.0	9.0	9.8

Nota final



La opinión

UN TÍTULO QUE RETOMA la saga Age of Empires, recuperándola con un planteamiento muy similar al de ediciones anteriores. Basándose en aspectos de AoEII, AoE III y Mythology, nos ofrece poca novedad, pero sí más horas de pura estrategia.



Por Óscar 'Teague'

UN PASATIEMPO DE APUNTA Y EXPLORA

La saga de juegos de aventura ha pasado del PC a la DS y ahora se inicia en Wii, donde explota el point & click y un apartado multijugador único.

>El escenario de la isla.
>Te puedes quedar pasmado con algunos de los "escenarios de objetos".
>El modo multijugador puede dar de sí con los menos jugones.

Arriba y abajo

>La historia no llega a enganchar del todo en ningún momento.
>Hay ocasiones en las que podemos perdernos.

Desde que apareciese la Wii y su sistema de control, las aventuras de point & click han tenido su pequeño espacio. Con ***Mystery Case Files: El incidente Malgrave*** se confirma que el diseño se adapta al sistema de control a la perfección, pero sin embargo, el peso de los años empieza a notarse sobre la mecánica. No es que esté agotada, pero quizá la monotonía marca demasiado el modo en que progresa el juego. Sin evolución, la emoción desaparece y no podemos hacer sino comparar ***El Incidente Malgrave*** a episodios anteriores de la saga, una serie prolífica en PC y que tuvo su momento también en la portátil de Nintendo. De hecho, la versión de DS (que no hizo Big Fish Games) es muy similar a la que encontraremos en esta primera incursión de la aventura detectivesca en Wii.

La trama llevará a los investigadores privados de *Mystery Case Files* a una isla por invitación de Winston Malgrave, un loco inventor que nos pondrá sobre la pista de un extraño polvo. A partir de ahí, la labor del jugador será la de escudriñar hasta el rincón más recóndito de los escenarios en busca de posibles objetos para añadir al inventario, pistas que nos den mayor información o ítems coleccionables como postales y fotos que iremos añadiendo al cuaderno de la investigación. La exploración será ocular y manteniendo el pulso firme para que el cursor encuentre caminos sobre los escenarios u objetos peculiares que hagan que cambie de forma y sugiera que se puede hacer algo sobre él. Pero, principalmente, nos enfrentaremos a panoramas de decenas de objetos entre los que tendremos que localizar una lista de ellos que aparece en la parte inferior de la pantalla a simple vista. Lo bueno del sistema es también lo malo: siempre quedan objetos por descubrir, pero hacerlo una y otra vez llega a ser cansado y repetitivo. Eso sí, revisitar los escenarios irá proporcionándonos los



EN EL ICONO DE abajo a la derecha tenemos el inventario con objetos para usar.



DENTRO DE ESTOS GRANDES 'cuadros' de objetos se encuentran decenas de elementos que tendremos que localizar.

In the town's center, the people erected the statue in my honor.

CUENTA CON EL ATRACTIVO DE PODER SER JUGADO POR HASTA CUATRO DETECTIVES A LA VEZ



LAS FLECHAS INDICAN LAS posibles rutas y caminos que cogeremos.

EN EL MULTIJUGADOR HABRÁ momentos para cooperar y otros para competir.

objetos y pistas necesarios para avanzar y desbloquear puzles posteriores.

Sí que es cierto que, más allá de resolver los puzles, en más de una ocasión te encontrarás en la isla sin demasiada información sobre cómo seguir. Quizá hace veinte años la gente tuviese una idea más lineal de los juegos y resultase más sencillo trazar el camino por el que avanzar, pero la libertad generalizada actual hace que el jugador vuelva atrás, entre en sitios repetidas veces y, quizá, en este periplo pierda el hilo conductor de la historia y se encuentre, en el caso de *El Incidente Malgrave*, deambulando por escenarios sin ningún objetivo definido.

El club de 'Los Cuatro'

Se dice que cuatro ojos ven más que dos y en el tipo de escenarios y puzles que plantea *Mystery Case Files* es más que obvio. El multijugador cooperativo en el modo aventura hace que el juego multiplique sus posibilidades, porque lo hará atractivo para ser jugado por hasta cuatro 'detectives' al mismo tiempo sobre el mismo escenario. De la misma forma, existen modalidades de juego competitivas que harán que tener la vista más aguda sea el mejor de los atributos para ganar.

Con una estética que ya es clásica en los juegos de la saga y una serie de posibilidades nuevas que no se habían visto en títulos anteriores como el modo multijugador o que existan varias 'capas' de profundidad a la hora de explorar los escenarios, *Mystery Case Files: El Incidente Malgrave* evoluciona en el género, aunque quizá no lo suficiente para conseguir revolucionarlo. Es un juego entretenido, mejor para jugarlo tranquilo y en grupo. Es casi más un pasatiempo que un producto que nos vaya a interesar por su historia o por su apartado artístico, uno de esos juegos que gustan, sobre todo, a los que menos tiempo dedican a los videojuegos, pero que, sin ninguna duda, está muy bien realizado. ■

Interferencias



MYSTERY CASE FILES — LOS CINCO — SHUTTER ISLAND

Mystery Case Files: El incidente Malgrave

Wii

Mystery Case Files: El incidente Malgrave

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Big Fish Games**
Editora: **Nintendo**
Precio: **29,99€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 6.7 — Sonido 7.0

Jugabilidad 7.0 — Adicción 6.5



Nota final



La opinión

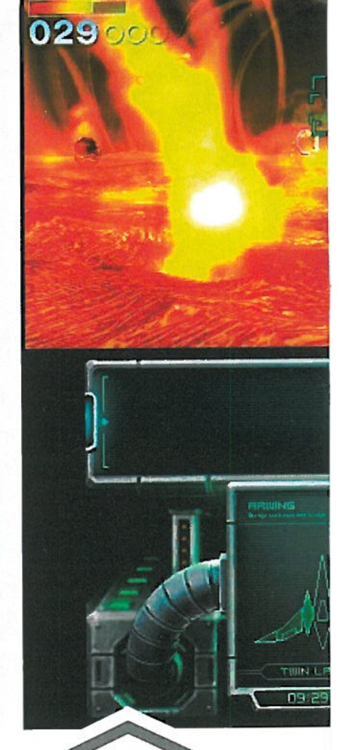
ES UNO DE esos títulos que podría pasar inadvertido, pero que aquellos que tienen la consola para pasar el rato con los amigos podrían darle una oportunidad como party game y luego, un domingo, sacarle chicha a la aventura.



Por Ch. Antón

3DS STARFOX 64 3D





UN MATAMARCIANOS SURCA LOS CIELOS

Una preciosa reedición del título de Nintendo 64 mejora todos y cada uno de los aspectos del anterior y ofrece nuevas funcionalidades y modalidades de juego.



> El control está tremendamente ajustado.
> La variedad de misiones.
> El multijugador para 4.

Arriba y abajo

> Si no eres demasiado bueno y constante es posible que te dejes medio juego por ver, es cuestión de perseverancia.
> Si el multijugador fuese online, sería la bomba.

Después de *Nintendogs + Cats* y la 'remasterización' de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D*, el primer cartucho de Nintendo para enseñarnos la potencia de su consola es este ***StarFox 64 3D***. Es cierto que a aquellos que lo jugaron en Nintendo 64 les sonará todo, sin embargo, os animamos a que hagáis la comparativa entre ambos (está disponible en la Consola Virtual de Wii) y veáis que el salto gráfico es tremendo y que la forma de jugar ha dado un tumbo gracias al giroscopio. Esa es una de las principales diferencias y una de las primeras decisiones que tendrá que tomar el jugador. En manos de este se deja la opción de elegir el control clásico de Nintendo 64 y la versión 3DS del control en la que se incorpora la 'magia' del giroscopio que permitirá hacer giros de una forma no solo más natural e intuitiva, sino mucho más rápida y ágil. Eso sí, tendrás que hacerte a la posibilidad de perder visibilidad durante unos instantes si estás jugándolo con el 3D activado porque es muy difícil que conserves la distancia y posición de ojos y consola cuando hagas un giro. Para los más tradicionales o inseguros, Nintendo propone el control Nintendo 64 con las mismas opciones pero adaptadas a cruceta, botones, botón deslizante y botones superiores, que serán la primera de nuestras armas.

A pesar de estar ante un shooter en toda regla, una de nuestras armas principales será la habilidad para esquivar los misiles, los adversarios y los elementos del escenario que se nos vengan encima. Tanto de esto como de tu puntería dependerá que al final de los niveles llegues con una puntuación u otra y eso determinará cómo progresas por los niveles del juego. El sistema es muy similar al de juegos como *Outrun*. Para 'explorar' todos los niveles tendrás que recorrer diferentes rutas, pero para poder elegir por qué ruta ir tendrás que conseguir las mejores puntuaciones. Dependerá de esto que se te abran unas o varias zonas de la 'galaxia' por las que avanzar.

LA HABILIDAD PARA ESQUIVAR MISILES ES LA PRIMERA ARMA



No será raro, por tanto, que tengamos





que acabar varias veces el juego para poder exprimirlo. De hecho, de eso se trata, de ganar en habilidad y jugar al más puro estilo 'matamarcianos' arcade, pero esta vez en escenarios 3D y con la posibilidad de disfrutarlo en 3D real. En esa consecución de niveles a recorrer encontraremos básicamente tres tipos de misiones: shooters sobre raíles en los que nos desplazaremos lateralmente y de arriba abajo (y un poco en profundidad, pero muy poco), niveles abiertos en los que nuestra movilidad será en 360 grados y, para finalizar, misiones con vehículos más allá del Arwing tradicional y que nos harán desplazarnos en, por ejemplo, un tanque llamado Landmaster. Al final de cada tipo de nivel siempre hay jefes finales de variada dificultad y para los que nos darán instrucciones muy precisas, en inglés por radio y en español en los subtítulos de pantalla.

Mientras haya fuel, vuela

StarFox 64 3D es el tipo de juego que estábamos esperando en 3DS. Juegos que permiten estar cinco minutos o cinco horas delante de la consola y que te hacen sentirte feliz desde el minuto uno e igual de culpable por el tiempo 'dedicado' en el minuto final que dejas la partida. Absorbe y te hace meterte en los profundos y detalladísimos escenarios revitalizados para esta reedición del juego y que hacen que la consola luzca como pocas veces antes. Con un control sencillo y muy intuitivo, el hecho de añadirle un modo multijugador (Download Play) que permite batallas en los escenarios que tengas desbloqueados y de hasta un máximo de cuatro personajes, sean reales o bots, no hace sino convertirlo en uno de los que hay que tener sí o sí para 3DS. La artillería viene con nombres clásicos y nuevas formas de jugar, pero puedes estar convencido de su calidad y de su rendimiento. ■



CADA JEFE FINAL VA aumentando en dificultad y estará marcada en la barra lateral.

EN EL MULTIJUGADOR PODREMOS activar la cámara interna para ver nuestras caras y las de los rivales.

Interferencias



PANZER DRAGOON ORTA — TOP GUN — STARFOX 64

StarFox 64 3D

3DS



StarFox 64 3D

Género: **Acción/Shooter**
Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Precio: **45,99€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Textos**  **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.5	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
9.2	9.0





Nota final



La opinión

SOBRE RAÍLES, EN entornos abiertos o con vehículos, las misiones de StarFox 64 3D se convierten en pequeñas descargas de adrenalina de pocos minutos en los que la tensión choca con escenarios bellísimos y un control genial.



Por Ch. Antón

PS3 BLEACH: SOUL RESURRECCIÓN

PS3



Bleach: Soul Resurrección

Género: **Beat'em-up**
Desarrolladora: **NIS America**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **50,99€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos (inglés)
Voces (japonés)

Pegi 12
www.pegi.info

Las notas

Gráficos


Sonido


Jugabilidad


Adicción


Nota final


La opinión

EL TÍTULO NO da cabida para medias tintas, si eres fan de 'Bleach' es un imprescindible en tu colección; en caso contrario, podrás disfrutar unas cuantas horas sin enterarte de absolutamente nada. Se echan de menos la traducción y varias horas más de juego.



Por Ángel Pedrero

UN 'HUECO MUNDO' SIN HOLLOWS

Los personajes de la conocida obra de Tite Kubo dan el salto a nuestra PS3 dejando claro que las portátiles se les han quedado pequeñas. La última batalla por Karakura ha dado comienzo.

> Desarrollo de personajes al estilo RPG.
> Poder seleccionar las voces en japonés, todo un detalle.
> Revivir los combates de la saga no tiene precio.

Arriba y abajo

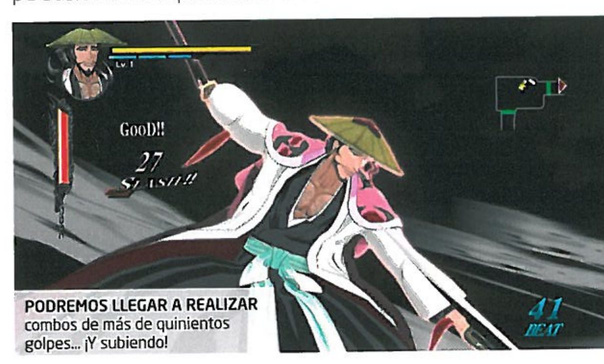
> Una pena que no esté traducido al castellano.
> Tras catorce capítulos y veintiocho misiones sigue siendo corto.
> Solo para los fans.

Si a estas alturas no conoces a Ichigo, Byakuya, Yoruichi o Ulquiorra, con toda seguridad no podrás seguir el hilo argumental de este *Bleach: Soul Resurrección*. El título está hecho para todos aquellos fans que deseaban un juego a la altura de la serie, y hay que destacar que el trabajo realizado es bastante satisfactorio.

La acción entrará en escena en el mismo momento en el que tomemos el control de Ichigo en el 'Hueco Mundo'. Gracias a la situación del control en tercera persona, los desplazamientos por los escenarios resultan cómodos. Como en otros títulos del género beat'em-up, dichos escenarios resultan lineales durante la totalidad del juego, algo que no importa cuando nos veamos obligados a enfrentarnos contra diez, veinte, treinta o incluso más enemigos al mismo tiempo. Es en este tipo de combates cuando en ocasiones la cámara deja algo que desear, teniendo que pasar a controlarla manualmente para observar quién y cómo nos está atacando.

Al completar el modo historia, que cuenta con catorce capítulos que reviven los grandes momentos de la saga conocida como "La batalla por Karakura", contaremos con un repertorio de dieciocho personajes, cifra que ascenderá hasta veintiuno más adelante. Cada personaje cuenta con su propio repertorio de técnicas, desde el golpe básico con el que realizaremos los combos hasta espectaculares golpes finales que mermarán a nuestro rival con toda la potencia de nuestra fuerza espiritual.

A todo esto debemos sumarle el motor gráfico cell shading que le da al título esa frescura característica con la que cuenta 'Bleach'. Si bien en algunas escenas cinemáticas algunas tonalidades de color pierden calidad, la rapidez y la espectacularidad en los combates son una constante en todo momento. ■



PODREMOS LLEGAR A REALIZAR combos de más de quinientos golpes... ¡Y subiendo!



LOS ATAQUES FINALES LUCEN espectaculares, y serán de gran ayuda en los momentos difíciles.

TRAS CADA GRAN PREMIO
TODOS LOS MARTES
GRATIS
UN SOBRE DIGITAL

MARCA
TE TRAE LA NUEVA COLECCIÓN DE CROMOS DIGITALES DE MotoGP

MotoGP2011

PILOTOS MOTOS EQUIPOS GRANDES PREMIOS PADDOCK GIRLS

TODOS LOS VIDEOS Y FOTOS DESCARGADOS EN TU ORDENADOR PARA SIEMPRE

ACTIVA TU COLECCIÓN Y CONSIGUE
2 SOBRES GRATIS
WWW.STAMPII.COM

CÓMO CONSEGUIR TU COLECCIÓN DE CROMOS DIGITALES

1. Entra en **www.stampii.com** y descárgate la aplicación gratuita para Pc y Mac
2. **Regístrate en la aplicación** siguiendo las instrucciones que encontrarás en "Demo Stampii"
3. Activa tu colección y consigue **8 cromos digitales GRATIS**
4. Y todos los martes después de cada gran premio canjea tu **SUPERCÓDIGO MARCA** por un sobre de cromos GRATIS (1 sobre 4 cromos)

COLECCIONA, COMENTA E INTERCAMBIA TUS CROMOS CON FANS DE TODO EL MUNDO







Descárgate tu colección en www.stampii.com

multi



Green Lantern

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Double Helix**
Editora: **Warner Bros**
Precio: **50,95€ (PS3, 360); 40,95€ (3DS, Wii); 30,95 (DS)**
Dispositivos: **3D**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi

12

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
6.5	7.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	6.6

Nota final

6.9



La opinión

UN NUEVO EJEMPLO de un juego que trata de aprovechar el tirón comercial de una película. En este caso la versión interactiva queda por encima de la cinematográfica, pero no por mérito del juego...



Por Juan 'Xcast'

multi GREEN LANTERN (LINTERNA VERDE): RISE OF THE MANHUNTERS



EN EL DÍA MENOS BRILLANTE...

Linterna Verde hace su debut en el mundo de los videojuegos con su anillo de poder preparado para lograr la hazaña. Sin embargo, parece que el caballero esmeralda no estaba del todo preparado.

No sorprende en absoluto que las adaptaciones de películas al mundo del videojuego acaben siendo nefastas. Se cuenta con escaso tiempo y presupuesto para crear un título que vendería lo mismo aunque fuera horriblemente malo. Solución, hacer un juego para cumplir. El problema viene cuando la película no tiene el tirón esperado. Como pasa con 'Green Lantern'.

En ese caso, los videojuegos se mantienen por sus virtudes propias, con los defectos de la versión fílmica como añadido. En el título que nos ocupa ocurre esto, con un juego semi-decente que haría las delicias de los fans de la peli. Sin embargo, se queda solo y se transforma en un título de 'yo contra el barrio' del montón, con superpoderes. Ni gráficamente ni el apartado sonoro consiguen elevar el listón. Para más inri, la jugabilidad es tan genérica que casi ni importan los poderes. Por no esforzarse, el cooperativo no permite ni modo online... Y dura 5 horas. ■



>Buena respuesta al mando y gran variedad de golpes y poderes.
>El cooperativo a dos jugadores en cualquier momento aporta algo de variedad.

Arriba y abajo

>No permite juego online.
>Técnicamente, una generación retrasado.
>Corto y completamente insustancial.

Interferencias



GOD OF WAR


SUPERMAN 64


UWE BOLL



ENEMIGOS POR DOQUIER PARA un título sin gracia.



NI CON UN PUÑETAZO podrás apartar el aburrimiento.



Multi HARRY POTTER Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE PARTE 2

UN TRISTE CIERRE PARA EL MAGO

El juego sobre la última película de Harry Potter vuelve a ser un ejercicio de querer y no poder. Un shooter en tercera persona poco imaginativo con varitas mágicas en vez de con armas de fuego.

Harry Potter y Las Reliquias de la Muerte Parte 2 es un ejemplo más del que quizás sea uno de los trabajos menos agradecidos en el desarrollo de juegos: crear un título con muy poco tiempo, con una fecha límite que coincide con el de la película que se va estrenar.

Las prisas no son buenas y a este título, igual que al anterior, se le notan. Al igual que *Parte 1*, estamos ante un juego de acción en tercera persona con coberturas, un título carente de personalidad que bebe de un género trillado y lo traslada al mundo de J.K. Rowling. Aquí tenemos varitas en vez de armas de fuego, pero su función es prácticamente la misma. Desmaius hace las veces de pistola, confringo de granada y Petrificus Totalus de rifle francotirador, por poner tres ejemplos. Nos enfrentaremos casi siempre a mortífagos, que cuentan con una IA muy limitada y atacan sin ningún tipo de estrategia, simplemente están, y te disparan.

La campaña repasa punto por punto los momentos más intensos de la película, desde la llegada a Gringots al asalto a Hogwarts. Alterna ataques frontales con misiones de protección de un compañero o huídas a la carrera, pero no es especialmente divertida en casi ningún momento.

Para colmo es demasiado corto, unas cinco horas, y muy poco rejugable, ya que el modo Desafío lo único que hace es llevarte a repetir las misiones pero con un crono y algunas estadísticas. Al menos, ha corregido los bugs del primero. ■





PODREMOS CONTROLAR A MUCHOS personajes: Harry, Hermione, McGonagall, Seamos, Ginny, Neville...

>Algunos momentos intensos en la aventura.
>Que esté doblado al castellano.
>Ha corregido algunos bugs de Parte I.

Arriba y abajo

>Le ha faltado mucho tiempo de desarrollo.
>Es corto y muy poco rejugable.
>El diseño de niveles está muy poco inspirado.

Multi



Harry Potter y Las Reliquias de la Muerte Parte 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Bright Light**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **64,95€ (PS3); 49,95 € (Wii, DS); 39,95 € (PC)**
Dispositivos: **Playstation Move**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
6.0	8.0	5.0	5.0

Nota final



5.5

La opinión

SOLO APTO PARA muy fans. Un shooter muy poco inspirado y corto. Aquellos a los que nos encantaron los libros y pelis aún esperamos un juego a la altura de la saga. ¿Llegará algún día?



Por Dave Navarro





Pacman & Galaga Dimensions

Género: **Arcade/ Plataformas/ Shooter**
Desarrolladora: **Namco Bandai**
Editora: **Namco Bandai**
Jugadores: **1**
Precio: **45,95€**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.0	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
7.2	8.0

Nota final



7.6

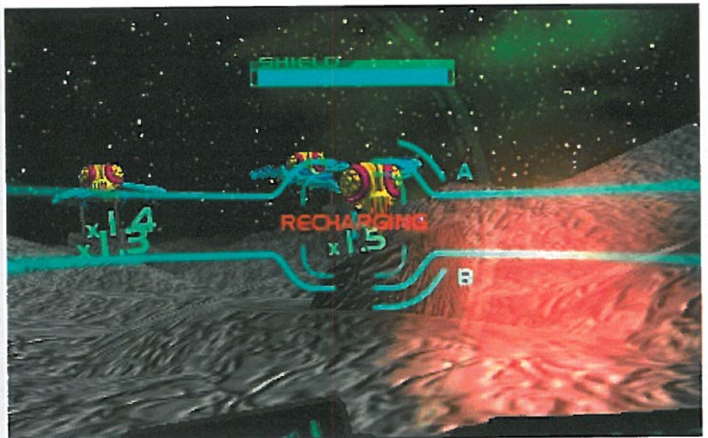
La opinión

NAMCO BANDAI NOS tiene acostumbrados a grandes recopilatorios. Este es uno más. Es extraño ver Galaga y Pac-Man con el mismo envoltorio, pero no desagradará a nadie comprarlo con las ofertas con que se está vendiendo y disfrutar de seis buenos juegos por el precio de uno.



Por Chema Antón

3DS PACMAN & GALAGA DIMENSIONS





NAMCO APUESTA POR LA VARIEDAD

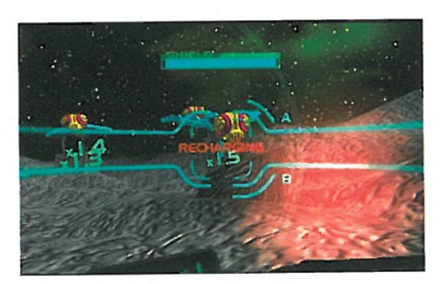
Un cartucho en el que el jugador encontrará seis juegos distintos: tres variaciones sobre *Pac-Man*, incluido el original de 1981 y lo mismo sobre la saga matamarcianos *Galaga*.

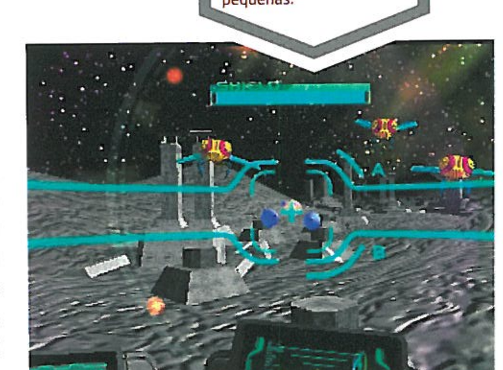
>Seis juegos en una misma caja.
>Dos clásicos de hace 30 años que todo el mundo debe jugar.
>Un par de nuevas incorporaciones a las sagas.

Arriba y abajo

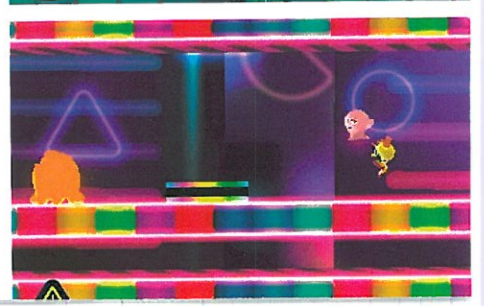
>Es un recopilatorio algo extraño, ya que mezcla dos sagas distintas.
>Las versiones antiguas salen en pantallas muy pequeñas.

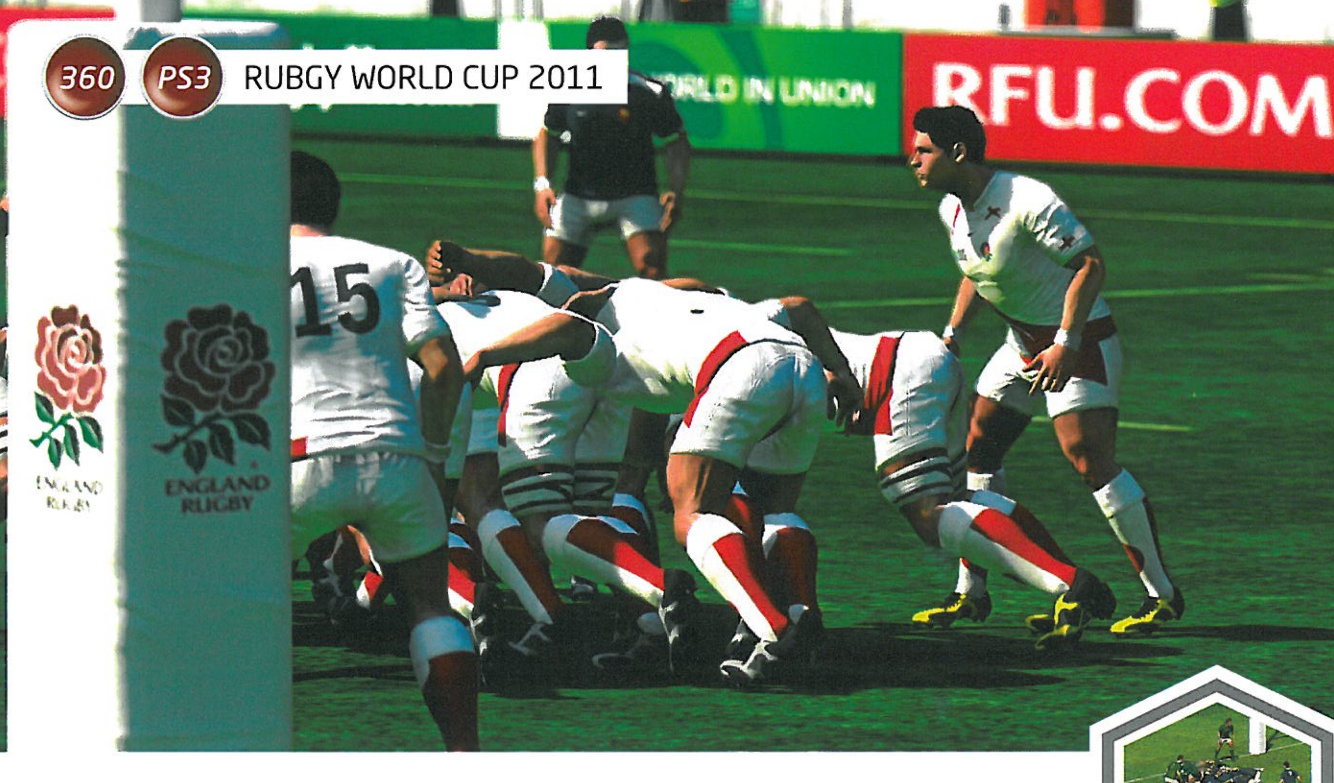
Si nos limitamos a valorar lo que hay dentro del cartucho que distribuye Namco Bandai tendríamos que cuadrarnos, porque va pura historia del videojuego. Juegos como los originales *Pac-Man* y *Galaga*, de 1981, títulos de hace treinta años y que podremos volver a jugar tal y como salieron entonces (incluso se recrea un salón recreativo en el que elegiremos la máquina en la que queremos jugar al juego). Si nos ponemos a valorar los juegos nuevos, nos encontramos con *Pac-Man Tilt*, un curioso plataformas en el que Pac-Man se mueve en scroll lateral y utilizamos el giroscopio de la consola para modificar la física de los movimientos en determinadas fases y obstáculos. Si el colorido neón y los toques de pinball que nos devuelven, de nuevo, a los recreativos, no es suficiente es porque la mecánica es tan antigua casi como el juego original, ¿desplazamiento lateral en una consola con 3D? Quizá sea ese el motivo de no ser un juego que valga la pena lanzar individualmente; quizá haya algo más, como que también aparezca en un futuro cercano en las store de Xbox 360 y PS3. Lo cierto es que ha tenido que ayudarse no solo del *Pac-Man* original y *Pac-Man Championship Edition*, uno de los juegos de *Pac-Man* más adictivos de los últimos años, sino que han hecho una extraña combinación con un nuevo *Galaga*, que a su vez viene acompañado de *Galaga Legions*, que apareció en 2008 en el Bazar de Xbox 360, y el *Galaga* original ante el cual solo podemos postrarnos, arrodillarnos y humillarnos, pero que ya tuvo su momento. Del nuevo *Galaga 3D Impact* hay que decir que es un buen shooter sobre raíles que hace un enorme uso del giroscopio de la 3DS y que adapta muy bien toda la estética *Galaga* a las tres dimensiones, pero que, como pasa con *Pac-Man Tilt*, no tiene suficiente fuerza como para que Namco Bandai se atreviese a empaquetarlo por separado. ¿Nos molesta este extraño mix? Más bien no sigue muchas reglas más allá de ser sagas del mismo dueño. ¿Lo vamos a disfrutar? Como enanos. La mezcla merece la pena. Chorizo y boquerones en vinagre en el mismo bocata. Ábrelo, sepáralos y disfrútalos de uno en uno. ■











BUSCA EL HUECO Y... ¡CORRE!

HB Studios pasa el balón a 505 Games, corre pegado a la línea de cal, no lo pueden parar... Traspasa la frontera, ya está en España, se lanza al suelo y... ¡Ensayo!

Eclipsado por los simuladores de fútbol llega a nuestro país *Rugby World Cup 2011*, el videojuego oficial del próximo campeonato mundial de rugby. El juego nos permite elegir un equipo entre los 20 participantes y avanzar en el torneo hasta ganar la prestigiosa Copa Webb Ellis.

El simulador recrea fielmente jugadores, equipaciones y estadios haciendo las delicias de los amantes de este deporte. El sistema de juego se adapta a todos los niveles, siendo un juego apto tanto para fanáticos como iniciados. La física de los tackles y la velocidad de los jugadores están conseguidas, y consigue recrear de forma fiel la rudeza y acción del rugby. Los controles para la dinámica principal de los partidos son simples, pero existen otros específicos para las melés, rucks, mauls y saques laterales que nos obligarán a dominar los distintos aspectos del juego si queremos disfrutar de mayor posesión de balón.

El aspecto sonoro está conseguido en cuanto a la ambientación de los encuentros. La música aumenta la épica del prepartido, aunque puede resultar un tanto anticuada y "empalagosa".

La jugabilidad queda limitada por la brevedad del campeonato. En apenas un par de horas llevaremos al equipo a la victoria y el juego no ofrece más retos a nivel individual. Sin embargo, el modo online y multijugador compensarán esta carencia. ■



LA LUCHA POR EL balón te obligará a dominar los controles específicos del juego.



EL JUEGO RECREA LA rudeza del rugby con gran realismo.



- >Innovador sistema de juego.
- >Estadios, jugadores y equipos reales.
- >Buenas físicas en el movimiento del balón y los placajes.

⇅ Arriba y abajo

- >Pocas horas de juego individual.
- >Las voces de los comentaristas no están en castellano.

360 PS3



Rugby World Cup 2011

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **HB Studios**
Editora: **505 Games**
Precio: **59,95 €**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

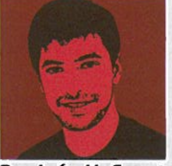
Gráficos	Sonido
7.5	6.1
Jugabilidad	**Adicción**
7.0	7.6

Nota final

7.0

La opinión

ECHAMOS EN FALTA un simulador más amplio, con más horas de juego. Aún así, la emoción de los partidos, el sistema de juego y las licencias oficiales contentarán a los aficionados al rugby, que podrán alargar la diversión con un buen modo online.

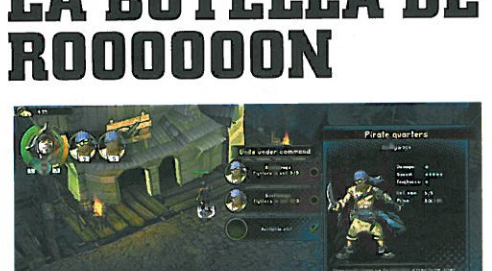


Por Iván H. Cuesta

PIRATES OF BLACK COVE

PC

COOOOOOOON... LA BOTELLA DE ROOOOOON





Con un regusto añejo de los que nos encantan y unos artes que, ¡cómo no!, recuerdan a *Monkey Island* (sabemos que no es justo, pero ¿qué juego de piratas estilo cartoon no nos recuerda al *Monkey*?), llega este juego de Paradox Interactive que esconde mucho más, si cabe, de lo que parece a primera vista. Con elementos roleros, estratégicos y de exploración, ***Pirates of Black Cove*** nos pone en la piel de uno de los tres piratas que podemos elegir inicialmente y, con nuestro primer barco, surcar los mares de las Antillas (Sí, el mar Caribe, para los que no estaban ese día en clase) resolviendo misiones que nos serán encomendadas y subiendo el nivel de nuestro capitán. Esto nos permitirá acceder también a habilidades especiales y desarrollar también, con los 'blue-prints', mejoras en nuestro navío.

El juego nos permite entablar un combate ágil y divertido en todo momento con otras embarcaciones y, he ahí la novedad, entrar en las ciudades costeras en donde el juego cambia totalmente y nos encontramos con un componente más estratégico si cabe. Además, existen tres campañas distintas, una para cada pirata y épocas históricas diferentes.

En ***Pirates of Black Cove***, la reputación pirata lo es todo y nuestro objetivo final no es otro que erigirnos como el Rey de todos los Piratas, para ello deberemos también convencer a otros bucaneros para que se unan a nuestra causa, aunque deberemos mantenerlos contentos con suministro constante de ron. ¡Menudos son estas sabandijas de alta mar! ■



Pirates of Black Cove

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Nitro Games**
Editora: **Paradox**
Precio: **19,99 €**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi 12



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
7.0	6.7	7.8	7.5

Nota final 7.7

CALL OF JUAREZ: THE CARTEL




360 PS3 PC

CUALQUIER TIEMPO PASADO FUE MEJOR



Seguimos sin entender porqué los chicos de Techland decidieron cargarse una licencia como *Call of Juarez*. Un par de buenos juegos de acción basados en el viejo oeste americano hicieron que la saga se hiciera un hueco en nuestros corazoncitos. Pero Ubisoft debió cansarse de duelos al amanecer y encargó un juego de drogas y bandas de matones en el siglo XXI en Juárez, México y Los Ángeles. El resultado es un auténtico desastre. Un juego sin personalidad, aburrido y lleno de fallos imperdonables, quién sabe si por falta de tiempo, de dinero, de ganas o de todas esas cosas al mismo tiempo. Al menos, permite cooperativo para tres y tiene algunos modos multijugador. ■

Call of Juarez: The Cartel

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Techland**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **45,50 € (PS3, 360); 29,95 € (PC)**
Jugadores: **1-3**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Nota final



5.0



WAR INC. BATTLEZONE

PC

TIROS ONLINE POR EQUIPOS Y GRATIS



***W**ar Inc.* es uno de esos títulos de tapadillo que sorprende cuando lo pruebas. ¡Además es free2-play! Un *CoD* totalmente online y gratuito con perspectiva de cámara al hombro que destaca por sus posibilidades de personalización y equipo, armamento, habilidades y progresión. Gráficamente está bastante bien y un aspecto muy importante: los mapas son muy buenos, con muchas posibilidades tácticas. Además, el mercado está lleno de posibilidades para aquellos que quieran mejorar su mercenario y ser único. ¡Y prometen misiones diarias, eventos y algunas sorpresas!

Existen 8 clases posibles, desde armas pesadas de asalto hasta tiradores. La compañía asegura que ahora mismo hay 130 armas distintas. ■

War Inc. Battlezone

Género: **Acción online**
Desarrolladora: **Online Warmongers**
Editora: **Online Warmongers**
Precio: **Gratis**
Jugadores: **1-16**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**



Pegi 18




www.pegi.info



Nota final

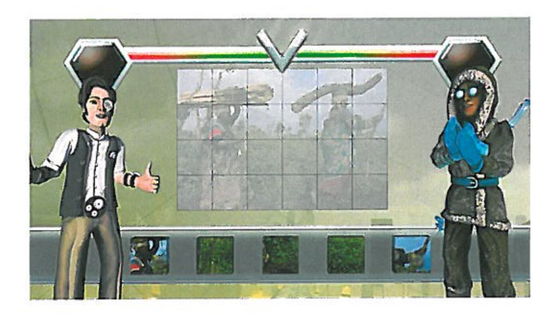


8.0

NATIONAL GEOGRAPHIC CHALLENGE!

360 PS3 Wii

EL MUNDO A GOLPE DE PREGUNTAS



National Geographic Challenge!

Género: **Trivial**
Desarrolladora: **Nat Geo**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **40,99€**
Dispositivos: **Kinect, Move**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi 3
www.pegi.info

Nota final **5.9**

Con la licencia de la famosa revista internacional (y canal de televisión, etc.) nos llega una propuesta para Wii, 360 y PS3, compatible con los dispositivos de detección de movimiento de las tres plataformas. *National Geographic Challenge!* es un trivial, un quiz de toda la vida, con preguntas y respuestas que nos llevarán a conocer culturas, costumbres y lugares desconocidos de todo el planeta. Lo bueno es que la base de datos de preguntas, el archivo de imágenes y los vídeos en alta definición resultan alucinantes, todo sacado de la biblioteca de National Geographic. Lo malo es que tiene pocos modos de juego y que, por su temática y aspecto, es solo indicado para un público adulto. ■

SUPER STREET FIGHTER IV: AE

UNA VUELTA DE TUERCA MÁS



S. Street Fighter IV: Arcade Edition

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Precio: **PC (29,95€), PS3 y 360 (39,95€)**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**



Pegi





www.pegi.info

Nota final



Por un lado podemos argumentar que los auténticos fanáticos de la lucha tienen que estar la mar de contentos por la continua evolución del que, dicen, es el mejor juego de lucha de la historia. Pero por otro lado también podemos decir que vaya morro le echa a la vida la gente de Capcom, que cada vez que crean nuevo contenido para su juego, eso a lo que el resto del mundo llamamos actualización, pues ellos lo llaman videojuego nuevo. La enésima edición del juego de lucha se llama ahora *Arcade Edition*, tiene cuatro nuevos personajes y se vende en caja por una pasta. Si ya tienes el Super street Fighter IV original, bájate la actualización por tan solo 15€. ■

BS: ¿PREPARADOS? ¿LISTOS? ¡COCO!

COCO DICE... QUE TODOS A JUGAR



Barrio Sésamo: ¿Preparados? ¿listos? ¡Coco!

Género: **Puzle**
Desarrolladora: **Griptonite Games**
Editora: **Warner Bros. Games**
Precio: **40,95€ (Wii); 30,95 € (DS)**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Nota final



Basado en la franquicia televisiva de Barrio Sésamo nos llega este juego para Wii y DS donde, a través de juegos de todo tipo, Coco intenta enseñar hábitos de vida sana a los más pequeños de la casa. El juego es muy intuitivo, para que los niños no necesiten ayudas, pero los padres pueden introducir elementos de control, como el máximo de partidas jugadas al día. En Wii incluye una divertida funda azul de Coco para el Wiimote, que además tapa todos los botones innecesarios y hace que sea más fácil de manejar para los más pequeños. En la versión de Nintendo DS, el juego incluye un stylus gigante personalizado, ideal para las manos más pequeñas. ■

LOS PITUFOS DANCE PARTY



PITUFANDO CON EL RITMO EN EL CUERPO



Los Pitufos Dance Party

Género: **Baile**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **29,95 € (Wii)**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos**





www.pegi.info

Nota final



Los Pitufos han vuelto para ganarse el corazón de las nuevas generaciones de niños, y lo han hecho con una película de animación que mezcla imágenes reales con pitufos creados por ordenador, y además en 3D. Coincidiendo con el estreno de la película, nos ha llegado el videojuego de baile que ha preparado Ubisoft para ganarse a los chavales que queden enamorados de la película. El juego para Wii permite seguir los pasos a estos marchosos y azules personajillos al ritmo de canciones de Katy Perry, Selena Gomez, Aly & AJ o Barbra Streisand, entre otros. Otra excusa más para mover el esqueleto frente al sofá. Un videojuego de lo más 'pitufante'. ■

Descargas

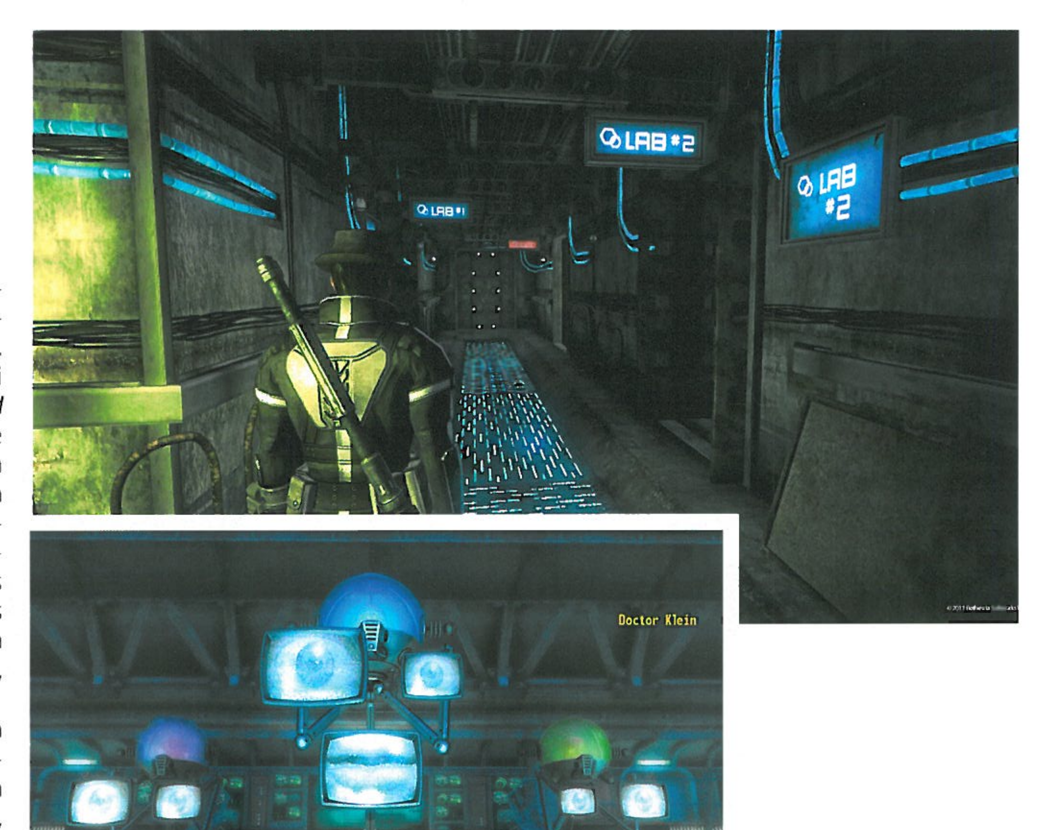
Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos solo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

FALLOUT NEW VEGAS: OLD WORLD BLUES

FALLOUT NEW VEGAS SE VUELVE 'KITCH'

El tercer DLC de *FNV*, *Old World Blues*, es un homenaje a la ciencia ficción más rocambolesca de los años 50. ¿No lo es todo *FNV*?



NUEVAS LOCALIZACIONES, ARMAS, ENEMIGOS... Lo tiene todo esta expansión.

Estamos ya ante el tercer DLC del premiado *Fallout New Vegas* y nos encontramos, de nuevo, ante más de lo mismo... ¡Espera! ¡Pero es que lo mismo es muy bueno! Si además le sumamos que la historia detrás de ***Old World Blues*** es, quizás, la más desternillante de todo lo visto hasta ahora en *FNV*, volvemos a sonreir ¿verdad?. Pues sí, tenemos de nuevo un área para explorar, situada en el centro de Investigación Big Mountain, donde los enemigos tradicionales se mezclan con otros 'robotizados'. ¡Dios mío, los condenados escorpiones mecánicos! Les hemos tirado hasta las botas y gran parte de la calderilla de nuestros bolsillos y ni así. Son duros, de narices.

Además, como os hemos apuntado, la historia es descacharrante: una suerte de investigadores post-humanos, que quiere decir que no son más que cerebros robot en armazones de metal, obsesionados con la perfección, nos hacen algún arreglillo (ellos dicen "lobotomizar") y algo sale mal: ¡Seguimos pensando!, eso sí, sin corazón, sin columna vertebral y sin cerebro. ¿Dónde está nuestro cerebro? Resulta que estas mentes prodigiosas se llevan mal entre sí, y hay otro ex genio, ahora reconvertido en genio loco, que está enemistado con los poderosos científicos de metal. Todo tan 'kisch' que asusta. Imaginaos una mezcla entre 'Dr. Who' y 'Quatermass'... Por ahí van los tiros. Serie Z interactiva de la máxima calidad ahora en nuestras pantallas.

Jugablemente, ***Old World Blues*** es duro. ¡Con razón el nivel máximo permitido es ahora 45! Y tendremos acceso a armas nuevas de lo más espectaculares, tanto de energía como tradicionales, con las que disfrutar desintegrando humanos, mutantes, robots,... de todo hay en Big Mountain, como en vicaría..

En otros lugares hemos leído lo de siempre: Que si 7 u 8 horas de juego, que si los niveles de dificultad, etc... Nosotros hemos disfrutado de ***Old World Blues*** durante algunas horas más con nuestro personaje principal en modo Realista (sí, el de la sed y el hambre) y nos hemos pegado bastantes más. Como siempre, depende de vuestro tiempo, habilidad, etc... Pero entre las misiones principales, secundarias, la exploración, etc... tenéis DLC para más de lo que parece.

¡Qué lo disfrutéis y recuperéis vuestro cerebro! Aunque nunca os habéis visto tan bien sin él, ¿a qué no? Y quien os lo iba a decir a vosotros que era imprescindible...



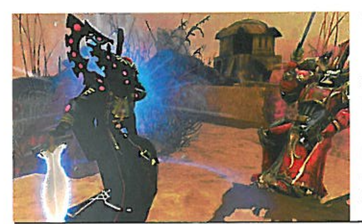
800 MPs


9,99 €


9,99 €

FNV Old World Blues
Des: Obsidian





WARHAMMER 40.000 DW II RECIBE UN PARCHE DE CONTENIDO: ULTHWE

› El nuevo parche de contenido recientemente disponible incorpora a la imaginería 'Warhammer' presente en el mundo de *Dawn of War II* la astronave Eldar. Dispone de nueve únicos modelos para las unidades multijugador más importantes y esquemas nuevos de colores disponibles. Según la historia de 'Warhammer 40.000', los Eldars son una raza incomprensible para la mayor parte de la galaxia, en especial por su capacidad de reaccionar ante acontecimientos que ni siquiera han ocurrido. Los videntes, tal y como los llaman los Eldars, son los responsables de tomar las decisiones que afectan al destino de la raza como conjunto. Un obligatorio para los fans de este título de estrategia. Precio en Steam: 5,99€

Bastion

UN BONITO VIAJE A LA FANTASÍA

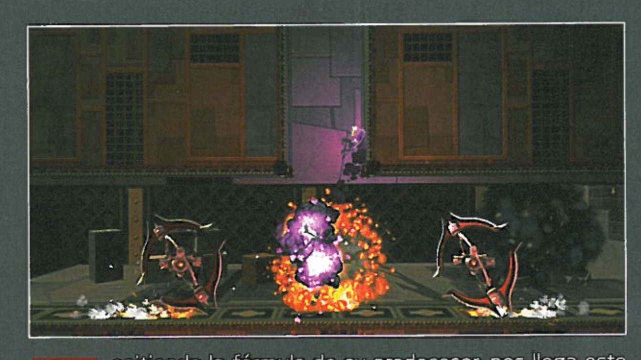
De cuando en cuando llegan juegos que nos hacen sentir 'algo'. Títulos que se destacan de sus competidores en ese 'nosequé' que los hace especiales. *Bastion* es uno de ellos. Sobre el papel no pasa de ser un action-rpg con personajes carismáticos, pero en la práctica nos encontramos con un trabajo que denota todo el cariño y amor vertidos por el grupo desarrollador. De esta manera nos encontramos, nuestra historia de amor con el primer juego de Supergiant Games comienza desde la pantalla de inicio. Quizá sea por sus geniales gráficos hechos a mano, por su jugabilidad cuidada hasta el más mínimo detalle o por las casi infinitas posibilidades de mejorar nuestro personaje, pero el caso es que no podrás parar de disfrutar en las 10 horas que dura este recomendadísimo descargable. Una joya que nadie debería perderse.



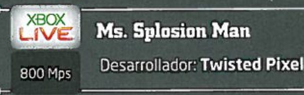
XBOX LIVE 1200 Mps | 14,99 €
Bastion
Desarrolla: **Supergiant Games**
9.2

Ms. Splosion Man

EXPLOTA, EXPLOTA, ME EXPLÓ...



Repitiendo la fórmula de su predecesor, nos llega este plataformas frenético y endiabladamente difícil. La premisa es simple, explota para saltar, explota para acabar con los enemigos, explota, explota... ¡Explota! *Ms. Splosion Man* no se anda con artificios innecesarios y nos introduce en un mundo en el que nuestra gran preocupación es llegar al final del nivel en el menor tiempo posible. Mil y un obstáculos se interpondrán en nuestro camino en forma de enemigos, gigantescos jefes finales, puzles, precipicios sin fondo... Y ahí es donde reside la gracia de este título, en su excelente diseño de niveles, que nos hace seguir jugando y jugando hasta la extenuación. Además hay que añadir que estamos ante un título muy largo y extremadamente rejugable, que es perfecto para pasar las tardes de lo que queda de verano. Y a un precio de lo más accesible.

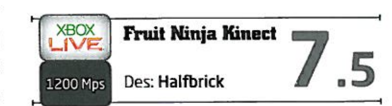


XBOX LIVE 800 Mps
Ms. Splosion Man
Desarrollador: **Twisted Pixel**
9.0

Fruit Ninja Kinect

DEL IPHONE A LA TELEVISIÓN

Directamente de iPhone nos llega una conversión de un título singular. Sin más argumento que cortar fruta con nuestros movimientos se presenta esta creación. Nuevos modos de juego y contenidos desbloqueables son las grandes novedades de esta versión, que se queda un tanto corta para lo que estamos acostumbrados en plataformas de sobremesa. Aún así, su correcta realización y el gran trabajo del estudio en la captación fiel de nuestros movimientos le convierten en un valor seguro en pequeñas dosis, justo como en nuestro teléfono.



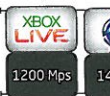
XBOX LIVE 1200 Mps
Fruit Ninja Kinect
Des: **Halfbrick**
7.5

From Dust

JUGANDO A SER DIOS

Eric Chahi es una de las mentes más preclaras de la industria del videojuego. Su última creación nos propone convertirnos en Dios y llevar a una pequeña civilización más allá de sus fronteras. Una interesante y compleja propuesta que no acaba de cuajar por un control un tanto engorroso y por cierta falta de ritmo. Aún así merece la pena.







XBOX LIVE 1200 Mps | 14,99 € | 14,99 €
8.4

NEO retro

Todos aquellos juegos añejos que vuelven a estar de moda tienen su espacio en Marca Player.

XBOX LIVE 400 MP | 4,99 €

GOLDEN AXE 

FANTASÍA MEDIEVAL EN FORMATO ARCADE

Considerado uno de los mejores arcade de la historia, *Golden Axe* fue un hack'n slash de gran personalidad y una jugabilidad depurada hasta el más ínfimo detalle.

Hace varios meses os hablamos en esta misma sección, en un artículo breve, de la versión de ***Golden Axe*** en Xbox Live. Sin embargo, su reciente incorporación a Playstation Network y la calidad e importancia del título merecían mucho más, por lo que hemos decidido darle un hueco mucho más generoso.

Ambas versiones pertenecen a la Vintage Collection de Sega. Al igual que hicimos hace unos números con la de *Sonic The Hedgehog*, es importante destacar la gran labor de la compañía japonesa a la hora de realizar estos ports de sus juegos más clásicos. Mantienen la estética y jugabilida original de la manera más pura, pero a la vez añaden contenidos como el de multijugador online y tablas de puntuaciones que enriquecen el producto sin profanarlo, algo que aún hoy muy pocas compañías hacen.

Pero vayamos al juego. El original ***Golden Axe***, de 1989, fue desarrollado para la arcade System 16 de Sega. Desde prácticamente su lanzamiento se convirtió en un éxito mundial, gracias a su depurada jugabilidad y al hecho de que la fantasía medieval estaba muy de moda a finales de los 80 ('Conan: El Bárbaro' se estrenó en 1982 y 'Willow' en 1988). El juego nos llevaba al reino de Yuria, donde el malvado Death Adder ha raptado al Rey y a su hija y matado a centenares de inocentes. Además posee la Golden Axe (hacha dorada), y ameneza con destruirla y matar a la familia real si no le aceptan como gobernante. El juego permite controlar a tres personajes: el bárbaro Ax Battler, la amazona Tyris Flare y el enano Gilius Thunderhead. Cada uno tiene unas cualidades diferentes, y ahí residía parte de la magia del juego. Tyris posee grandes cualidades mágicas pero poca resistencia, mientras que Gilius es todo lo contrario. Ax, por su parte, tenía un término medio y solía

SE LANZÓ EN 1989 PARA LA ARCADE SYSTEM 16

ser el personaje más apto para los principiantes. El título se jugaba en side-scrolling, es decir, en scroll horizontal pero con la posibilidad de moverte hacia arriba y hacia abajo por el escenario, como en *Double Dragon*.

Tan solo eran necesarios tres botones para manejarlo: magia, ataque y salto. Y como todo buen arcade tenía el punto de dificultad justo como para intentar superar un nivel más con los cinco duros que tenías en el bolsillo sin desesperarte.

Son destacables ciertos elementos que lo hacen reconocible frente al resto, como los duendes que si les golpeabas lanzaban magia o comida para recuperar vida, los escenarios que eran animales gigantes o las monturas, con especial atención al dragón rojo, que solo aparece una vez en todo el juego y facilita mucho el enfrentamiento final contra Death Adder si eres capaz de mantenerlo hasta el final. Un título del que se han hecho docenas de versiones y remakes, pero que no sabe igual sin el hacha dorada de Gilius, señal de que estamos ante el port de la versión original del juego. ■





BIENVENIDOS AL MARTE INFERNAL

No es la primera vez que os traemos a esta sección un FPS clasicote para iPhone. Esta vez le toca al clásico entre clásicos, Doom. Por 1,59 €, *Doom Classic* ofrece los cuatro episodios originales del juego, 36 niveles en total, además de un modo multijugador.



DESTRUCCIÓN TOTAL EN LA ARENA

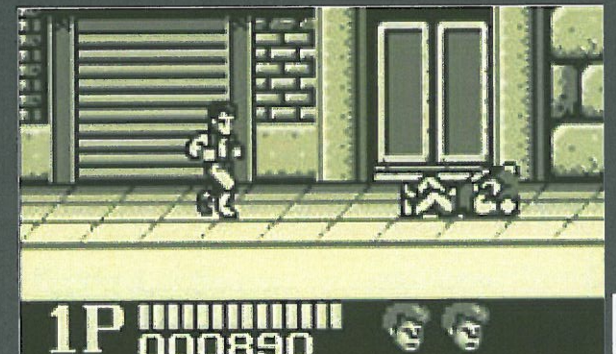
Se trata de una de las sagas de conducción más queridas por los usuarios de PSOne que, lamentablemente, no ha tenido continuación en los últimos años. El primer *Destruction Derby* está disponible en la Store de PSN por 4,99 €.

 3 € **Double Dragon** 

EL MONOCROMÁTICO PLACER DE LA GUERRA DE BANDAS

Las peleas callejeras se hicieron un hueco a finales de los ochenta y principios de los noventa gracias a juegos como *Double Dragon* o *Streets of Rage*, por ejemplo. Debutaban en las arcade y pronto saltaban a las consolas caseras. *Double Dragon* se estrenó en NES en 1988, solo un año después de aparecer la recreativa, y en 1990 ya teníamos versión para GameBoy, que es la que podemos descargar de la eShop de Nintendo por solo 3 euros. Las principales diferencias entre la versión de GameBoy y el arcade original eran los movimientos de nuestro personaje, ya que los tendríamos todos desde el principio de la partida. También los jefes finales tienen algunas habilidades nuevas. Lo que echamos en falta en la versión de 3DS que sí estaba incluido en el juego original de GameBoy era el modo para dos jugadores con cable link y que también estaba disponible en la versión de NES. Por lo demás, la sensación de volver a esas sucias calles para imponer la ley a base de palos es algo que solo era posible en aquella época y que hoy, por justificada que sea la ficción, estaría no mal visto. Puñetazos, patadas y lanzamiento de barriles fueron el sello entonces y un recuerdo evocador hoy. ■





LA VERSIÓN PARA GAME Boy de Double Dragon es una de las más queridas por los fans del juego.

  4,99 € **Rayman** 

UN PLATAFORMAS PERDIDO

Rayman fue en los 90 el plataformas con el que Ubisoft buscaba situarse al nivel de compañías como Nintendo o Sega, al menos en representatividad. A diferencia de Sonic o Mario, la compañía francesa optó por desarrollar un plataformas más pausado, con menor ritmo de lo normal, pero que a cambio ganara en elementos de acción gracias a las habilidades de Rayman, desde su clásico puño a volar con su pelo (el helicóptero). El título nos llevaba a enfrentarnos a Mr.Dark, un misterioso ser que había acabado con la paz en el mundo y al que debíamos vencer.

Han pasado muchos años desde el último *Rayman* puro, en 2D pero, por fin, Ubisoft se ha animado a hacer una continuación que llegará el año que viene. ■



UNO DE LOS SELLOS de identidad de Rayman fueron sus coloristas y detallados escenarios.

Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.





Shadows of the Damned



Modo Satanic Hell: Para conseguir el Modo Satanic Hell (el más complejo y difícil de todo el título), deberemos superar *Shadows of the Damned* en la mayor dificultad que tengamos hasta el momento, es decir, deberemos superar el juego en el Modo Legion Hunter.

El Modo Satanic Hell resultará todo un reto para los jugadores más experimentados y una delicia para demostrar que se es un verdadero maestro en la útima propuesta de Grasshopper, disponible en tiendas para plataformas PS3 y Xbox 360.





Child of Eden

Completa las siguientes tareas para desbloquear los elementos que pueden alterar el sonido y la música del juego:

› **Variación Beatbox:** Finaliza cada archivo en el modo difícil.
› **Filtros para los efectos de sonido**: Completa el juego una vez.

Modo desafío: Un archivo extra, conocido como Hope, es en realidad el Modo Desafío. Para desbloquearlo debes completar el juego en el nivel de dificultad Normal.

Desbloquea cualquiera de los siguientes efectos visuales completando las siguientes tareas:

› **17bit:** Completa el archivo Hope.
› **Memories:** Completa cada archivo en el modo difícil.
› **Trip:** Completa el juego una vez.





Dynasty Warriors: Gundam 3



Personajes desbloqueables:
› **Musha Gundam**: Completa el Desafío "Trial of the Giants 4", aunque para ello primero tienes que completar "Trial of Giant 1-3" para desbloquear el cuarto.
› **Musha Gundam MkII**: Completa "Trials Come From the Past 9". Al igual que el anterior, primero tienes que completar las pruebas 1-8 para desbloquear el noveno.

Equipamiento especial para Musha Gundam y Musha Gundam MkII: Tienes que conseguir el rango 1 en el modo Online.

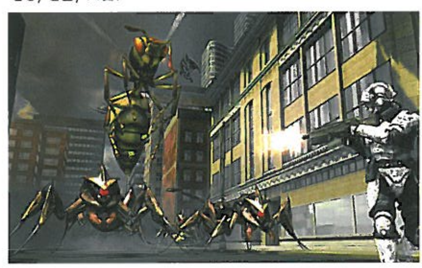
Desbloqueables para "Knight Gundam":
› **Traje**: Completa "The Neverending Battle" en el capítuo For Reform.
› **Piloto**: Tras desbloquear el traje, deberías conseguir una misión especial llamada "I am Knight Gundam!", pues complétala para conseguirlo.
› **Equipamiento especial**: Completa la misión "The Neverending Battle" en Difícil y entonces lee el mensaje @ en la terminal.

Trajes alternativos:
› **Amuro (0079)**: Completa "Escape"
› **Char (0079)**: Completa "Space Fortress A Baoa Qu"
› **Char (Z)**: Completa "Love is the Pulse of the Stars"
› **Haman (ZZ)**: Completa "Conviction in the Cosmos (Axis)"
› **Laura Rolla**: Completa "Moonlight Butterfly"



E. D. Force: Insect Armageddon

Desbloquear la galería de fotos EDF: Desde el menú principal, entra en el apartado de Extras. Una vez ahí, selecciona la opción Gallery e introduce la siguiente combinación de botones: cuadrado, cuadrado, triángulo, cuadrado, L1, R1.



Armas pesticidas: Debes alcanzar el rango 8 en cada tipo de armadura.
› **Cañón pesticida:** Alcanza el rango 8 con la Armadura de Soldado.
› **Misil pesticida:** Alcanza el rango 8 con la Armadura Táctica.
› **Mortero pesticida:** Alcanza el rango 8 con la Armadura de Batalla.
› **Rifle pesticida:** Alcanza el rango 8 con la Armadura Reactor.

Juega el modo para un jugador sin bots: Para ello, tienes que completar el modo para un jugador en el nivel de dificultad normal.

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

Cars 2 (Multi)

Introduce los siguientes códigos en el menú de Trucos para desbloquear lo indicado:

Modos y circuitos:

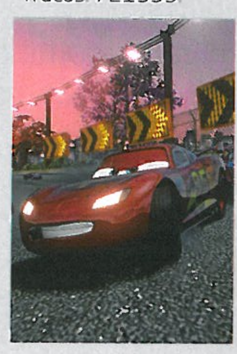
Introduce el siguiente código en el menú de Trucos: 959595.

Láseres que guían:

Introduce el siguiente código en el menú Trucos: 12345

Energía infinita

Introduce el siguiente código en el menú Trucos: 721953.

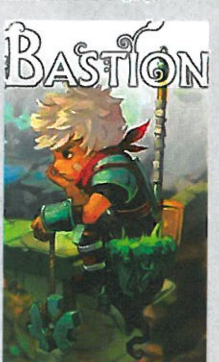


Bastion (360)

Nuevo Modo de Juego +:

Termina el juego para desbloquear el Nuevo Modo de Juego +. En este modo tu nivel de experiencia, armas y actualizaciones se amplía.

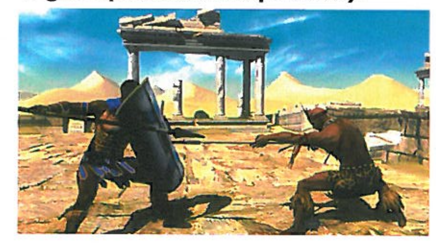
Medalla de oro en el Campo de Tiro: Si tienes problemas en el Campo de Tiro a Distancia, dispara un poco antes de que el primer objetivo salga para obtener unos pocos puntos extra que serán la diferencia cuando quieras optar a la medalla de oro.



360

Deadliest Warrior: Legends

En la pantalla del título presiona los siguientes botones para desbloquear los modos siguientes (los logros quedarán bloqueados):



› **Modo Dios jugador 1:** Arriba, A, X, B, Y, abajo
› **Modo Dios jugador 2:** Abajo, B, X, A, Y, arriba
› **Modo Slice para el modo de 1 jugador:** LT, X, A, X, A, RT
› **Modo Zombie para el modo de 1 jugador:** Y, A, A, A, X, B
› **Modo "Muerte Súbita" (Todos los luchadores empiezan el combate con salud crítica):** X, RB, arriba, abajo, LB, A.

Modo desafío: Completa el juego con todos los personajes.

Recompensas para el Avatar:
› **Traje Sun Tzu:** Completa el modo arcade con cualquier luchador en cualquier dificultad.
› **Casco Sun Tzu:** Completa el modo arcade con todos los luchadores en la dificultad Deadliest.

Desbloquear equipamiento:
› **Armadura alternativa:** Derrota al personaje con el que estás jugando en el modo Arcade.
› **Arma de medio rango:** Completa el desafío Slice en el modo Arcade.
› **Arma proyectil:** Completa el modo Arcade.
› **Arma de corto rango:** Derrota al Navy SEAL en el primer desafío del modo Arcade.

Desbloquear Armas:
› **Farmer's Pitch Fork:** Mata a 25 enemigos en el modo Survival Slice con "Vlad The Impaler"
› **Fishing Rod:** Mata a 25 enemigos en el modo Survival Slice con "Attila the Hun":
› **Hand Fan:** Mata a 25 enemigos en el modo Survival Slice con "Sun Tzu"
› **Koi:** Mata a 25 enemigos en el modo Survival Slice con "Genghis Khan"
› **Shovel:** Mata a 25 enemigos en el modo Survival Slice con "William Wallace"
› **Toy Scythe:** Mata a 25 enemigos en el modo Survival Slice con "Hernan Cortes"
› **Tribal Flute:** Mata a 25 enemigos en el modo Survival Slice con "Shaka Zulu"
› **Umbrella:** Mata a 25 enemigos en el modo Survival Slice con "Alexander the Great"
› **Wooden Spoon:** Mata a 25 enemigos en el modo Survival Slice con "Hannibal"

PSP

Patapon 3

Gana Fiebre más rápido: Si te tomas un respiro en mitad de la partida, aunque sea contra un jefe final, con PATA-PON-DON-CHAKA rellenarás tu medidor bastante más deprisa que caminando, atacando o defendiéndote.

Tiendas para desbloquear: Para desbloquear tiendas adicionales en *Patapon 3* tendrás que lograr objetivos determinados. Te los mostramos a continuación:



› **Tienda Hoshipon**: Consigue un objetivo de equipo para desbloquearla.
› **Meden Mart**: Completa la Cueva del Valor para desbloquearlo.

Selecciona la música: Desbloquea los tres finales y compra la música de la tienda Hoshipon. Cualquier canción que hayas comprado será reproducida como música de fondo en lugar de la habitual.

Recompensas detrás de los tres finales distintos:
› **1° Elección**: Héroes 'Dark Uber' jugables en el modo VS.
› **2ª Elección**: Extra laberinto - Modo Multijugador
› **3ª Elección**: Descongela a la Sacerdotisa.

PC,360,PS3

Red Faction: Armageddon

Cuando completes el juego, podrás continuar con todas las armas y habilidades y jugar con Mr. Toots. Podrás coleccionar un nuevo tipo de objetos para desbloquear trucos (disponibles en el menú pausa). Esta es la cantidad que debes recoger:

Láser de Napalm: 10.000
Visión Nocturna: 8.000
Láser Convergente: 8.000
Torreta de Lava: 6.000
Lanzacohetes L.E.O.: 8.000
Metralleta L.E.O: 6.000
Desbloquea el Modo Sketch: 10.000
Paralizador de nanopartículas instantáneo: 10.000
Super Melé: 8.000

Android > Samsung Galaxy Player S WiFi 5.0

Un reproductor multimedia de gran pantalla

UN DISPOSITIVO QUE DA MUCHO JUEGO

Samsung lanza su reproductor multimedia Android más ambicioso. Un enorme terminal con pantalla de 5 pulgadas, entre un smartphone y un tablet.

Si tuviera una ranura para una tarjeta de telefonía, estaríamos hablando del smartphone con la pantalla más grande del mercado. Pero el *Galaxy S WiFi 5.0* no es un teléfono, sino un reproductor multimedia. Si le quitas la capacidad de llamar por teléfono (aunque también puede hacerse vía Skype o Qik), todo lo demás recuerda a cualquiera de los últimos smartphone de la gama Galaxy. Y, además, llega con Bluetooth, GPS y WIFI 5.0. Casi nada.

La enorme pantalla de 5 pulgadas de este reproductor es lo primero que sorprende y, claro está, entra por los ojos. Hay que recordar que casi estamos hablando de un tablet (el Galaxy Tab WiFi tiene una pantalla de 7 pulgadas). Aunque no se trata de tecnología Amoled, hay que decir que esta SuperClear LCD se ve muy bien, incluso en situaciones de gran iluminación exterior. Y a pesar de sus dimensiones, el terminal es sorprendentemente ligero y lo suficientemente delgado para llevarlo en un bolsillo.

Con la conexión WiFi 5.0, el terminal tiene acceso a todas las aplicaciones de Android, y a todos sus videojuegos (y es compatible con todos los que utilicen acelerómetro). Samsung también ofrece su propio mercado de aplicaciones (Samsung Apps), con muchas herramientas y videojuegos interesantes optimizados para la gama Galaxy. Además, puedes utilizar el reproductor como visor remoto y mando a distancia para tu televisión (siempre que sea Samsung, claro) o para acceder a los archivos multimedia de cualquier dispositivo conectado a la misma red a través de la aplicación AllShare.

El reproductor llega con una capacidad interna de 8 Gb, pero puedes ampliarlo mediante tarjetas MicroSD de hasta 32 Gb. Tiene Radio FM incluído y, por supuesto, reproduce casi todos los archivos conocidos de vídeo y de audio. Además, cuenta con la tecnología SoundAlice de Samsung, lo que proporciona una calidad de sonido impresionante y con efectos envolventes y 3D. Su cámara permite grabar vídeos en HD.

En definitiva, nuestro contacto con este genial y enorme reproductor multimedia portátil nos ha causado una muy buena impresión. Genial para estar comunicado, disfrutar de contenido multimedia y videojuegos en un auténtico 'pantallón'. ■



LA ENORME PANTALLA TÁCTIL de 5" se ve bien en casi cualquier situación de iluminación, incluso a pleno sol.

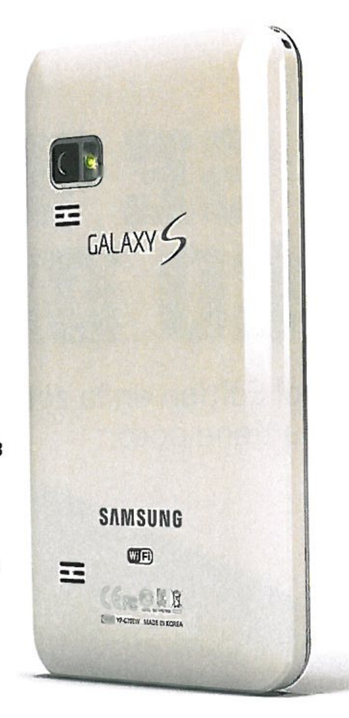
TODO LO BUENO DE UN SMARTPHONE ANDROID, PERO SIN TELÉFONO Y SIN CUOTAS

Ya está disponible Syphon Filter 3 para descargar en tu Sony Ericcson Xperia Play



La ficha

- **Pantalla:** SuperClear LCD 5" Táctil con resolución 800×480 píxeles
- **Sistema operativo:** Android Froyo 2.2
- **Procesador:** 1.0 Ghz
- **Memoria:** 8 Gb, expandible vía MicroSD (hasta 32 GB).
- **Formatos audio:** MP3, WMA, WAV, OGG, AAC, FLAC.
- **Formatos vídeo:** DIVX, XVID, MPEG4, H.263, H.264 (HD)
- **Cámaras:** Frontal (videollamada), trasera (3,2 Mp con flash)
- **Conectividad:** WiFi 5.0, Bluetooth
- **Duración de la batería:** 60 horas (audio); 8 horas (vídeo)
- **Dimensiones:** 141.3 × 78.2 × 11.9 mm
- **Peso:** 182 gr
- **Colores disponibles:** Negro y blanco
- **Precio:** 299 euros (el modelo con pantalla de 4" cuesta 259 euros)





SU CÁMARA GRABA VÍDEOS EN ALTA DEFINICIÓN



Android, iOS> 9mm

PISTOLAS CALIENTES

Gameloft vuelve a sorprendernos con este genial juego de acción en primera persona que bebe directamente de lo visto en *Max Payne*, *GTA* o, incluso, en la saga *Mafia*. En *9mm*, con unos gráficos alucinantes en la plataforma y, sobre todo, una música sorprendente y una historia cautivadora, nos veremos envueltos en un guión adulto y escenas de acción donde no falta ni el tiempo bala, ni multijugador, ni una moralidad... disipada. ¡Compra obligada tanto para tu iPhone como para tu dispositivo Android! ■

9mm

Desarrollador: **Gameloft**
Precio: **5,49€ (iOS); Android (próximamente)**
Lanzamiento: **Ya disponible**

8.0

iOS > Gesundheit!

LAS AVENTURAS DE UN CERDO MOCOSO

Konami ha lanzado un adictivo juego para iPhone lleno de puzles, monstruos y un cerdo con alergia.

La plataforma de Apple nos ofrece, de vez en cuando, algunas pequeñas obras de arte con forma de sencillo videojuego. Es el caso de este *Gesundheit!* (que significa '¡Salud!' o '¡Jesús!' en Alemán), una producción de Konami y el estudio independiente Revolutionary Concepts.

El juego está basado en un concepto original de Matt Hammill, animador de películas y televisión, y está todo construido con dibujos hechos a mano. En él encarnamos a un cerdito con alergia, que utilizará sus mocos para combatir a los terribles monstruos que asolan su ciudad. Puzles entrañables y adictivos. ■

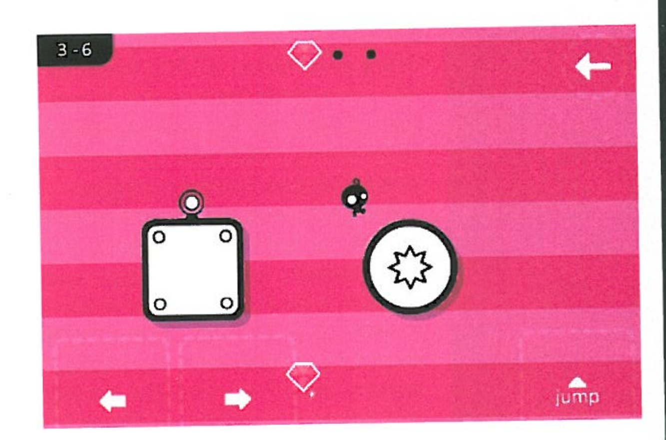




Gesundheit!

Desarrollador: **Revolut. Concepts**
Precio: **0,79 €**
Lanzamiento : **Ya disponible**

9.3



iOS, Android> They Need to Be Fed

ATRACCIÓN FATAL

Si eres un loco de las plataformas, te encantará este juego. Un título sencillo y con un diseño excepcional que juega con la gravedad. Cada plataforma tiene su centro gravitatorio y hay que calcularlo muy bien para que nos atraiga y caer justo donde queremos. Como el título indica, hay que alimentar a unos monstruos que aguardan al final de cada una de las 49 fases del título. Muy grande. ■

They Need to Be fed

Desarrollador: **YoYo Games**
Precio: **0,79 € (iOs); 0,68 € (Android)**
Lanzamiento: **Ya disponible**

8.1

RECOMENDAD

TEST

ZOTAC GFORCE GTX560 AMP!

¡QUÉ BIEN SE VE MI PC POR POCO DINERO!

A Zotac solo le faltaba colocar esta Amp! Edition en la zona media de rendimiento, aunque de media tiene poco.

Web: www.zotac.com **Precio:** 184,90 €

El corazón de nuestro sistema de juego: la tarjeta gráfica. Que sí, que sin memoria, sin micro, sin HD... Pero vamos, lo que va a partirse la cara día a día con nuestros juegos favoritos es la tarjeta gráfica. Responsable, además, de la gran diferencia visual entre un PC y las consolas...

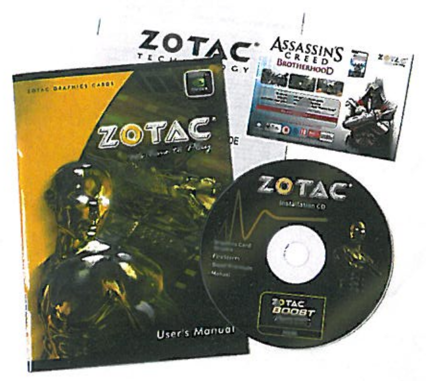
En esta ocasión, los amigos de Zotac nos han remitido una más que interesante ***Geforce GTX 560 Amp! Edition*** que además de venir 'overclockeada' de fábrica (subida de vueltas, vamos, para los no versados)... ¡Trae *Assassin's Creed: La Hermandad!* ¡Genial!

Como podéis ver en las imágenes, el paquete viene con sus manuales y el código descarga en Steam de *AC:LH*. Además de los convertidores para vuestra fuente de alimentación, también trae adaptador Mini HDMI-HDMI y SVGA, tanto para HTPC con audio como para monitores antiguos.

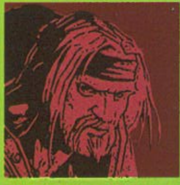
El aspecto de la gráfica, que ocupa dos slots PCI en nuestra caja, dispone de dos impresionantes ventiladores que ayudan a disipar el exceso de calor generado por tratarse de una versión Amp!. La gráfica necesita dos conexiones PCI-E (PEG) de nuestra fuente (mínimo 450W recomedados) porque su consumo en full ronda los 100W, así que ojo con la fuente. Como ya os adelantamos, si no disponéis de suficientes conexiones de alimentación PCI-E, trae dos adaptadores, aunque siempre es mejor no hacer puentes, claro.

La ***GTX 560 Amp!***, dentro de la gama media, es una solución más que interesante para jugar a altas resoluciones con un frame rate aceptable (si tenéis un monitor de 1024 todavía no os vale la pena gastar tanto dinero) y también para vídeo HD. Estamos hablando de gráficas de algo más de 200 euros y orientadas a jugones que no están dispuestos a pagar 500 euros por las tope de gama. Pero ciertamente, las gamas medias de esta generación están siendo muy mimadas por los fabricantes y dan un muy buen resultado en prácticamente cualquier título actual (vamos, si es que los PCeros estamos ya hartos de Ports). La ***GTX 560 Amp!***, además, moverá DirectX11 con soltura suficiente, como hemos podido comprobar en *Dirt 3* o *HAWX 2*, hasta 1680x1050 de resolución. ■

> "La presente gama media es suficientemente potente para todo"







Por Duardo

GRÁFICOS Y CONTROL

O el control de tus gráficos. ¿Quién sabe? Instalar una gráfica nueva por menos de 200 euros no tiene precio, y jugar con los periféricos que os traemos, es, ¿como era? Elevar tu juego al siguiente nivel.

¿SABÍAS QUÉ... LA ZOTAC GTX560 AMP!

...aunque se encuentra entre la GTX560 y la GTX560 Ti, tiene potencia suficiente para mover cualquier juego actual?

...podéis usar la GTX560 Amp! en un HTPC de salón sin problema gracias a sus salidas HDMI con audio digital y ver películas HD sin problemas?

RAZER ELECTRA

CASCOS GAMER QUE SUENAN COMO UNOS HI-FI

Los Razer Electra elevan el nivel de los headset orientando su target también a los amantes de la música.

Web: www.razerzone.com **Precio:** 59,99€



Estamos ya acostumbrados a disfrutar la calidad de los cascos Razer, y en este caso, los *Electra* no se queda atrás. Pero en esta ocasión, la firma alemana ha querido ir un paso más allá atrayendo a los amantes de la música. Los cascos tradicionales 7.1 suelen ser una gran solución para el posicionamiento en juegos, pero los ***Razer Electra***, además, disponen de unos auriculares cerrados y gestión de graves orientado básicamente a disfrutar de la música para esos ratos en los que no estéis jugando. ¡O quién sabe! ¡A lo mejor acabáis jugando sin audio y solo con vuestra música! Además, los ***Razer Electra*** pueden reemplazar las orejeras del casco, están hechos de cuero y la estructura de la banda es totalmente flexible. ■

ROCCAT ISKU

EL PRIMER TECLADO QUE HABLA CON TU RATÓN

Roccat no para de innovar y se saca de la manga este espectacular Isku con retroalimentación, macros y la tecnología Roccat Talk.

Web: www.roccat.org **Precio:** 79,99€

El nuevo teclado de Roccat nos ha dejado sorprendidos, no solo por su calidad como producto sino por incorporar la nueva tecnología Roccat Talk, que permite comunicarse de forma directa con el ratón oficial de Roccat, el Kone[+] y permite así, opciones de juego inimaginables hasta ahora.

Por su parte, el ***Roccat Isku*** ofrece la tecnología Easy-SHIFT, que son 36 teclas con posibilidades macro en una posición estratégica: alrededor de las teclas WSAD, típicas de movimiento en juegos. Además, las opciones de macro 'on-the-fly' son muy ágiles y el gestor de macros es de los mejores que hemos visto.

El teclado dispone también de varios niveles de brillo y luz. ■



FLASHES

■ **TX-1 THROAT MIC XBOX 360**

¿MICRO DE CUELLO?

Tenemos que hacer la gracia: ¡aprobado por todo el staff de 'True Blood'! Juega a tus fps online con tu novia vampira sin quitar la mirada de la pantalla! En serio, un collar ajustable de estilo militar que facilita muy mucho el juego online, sobre todo a aquellos que los headsets tradicionales les acaban haciendo daño en sus insignes cabezotas. ¡Ya no tenéis excusa! A disfrutar del online en Xbox360.
Su precio: **14,95€**



■ **SOPORTE PARA KINECT**

ARDISTEL TE LO PONE FÁCIL

Pues sí, estos son los típicos productos bien pensados que te resuelven la vida. ¿No sabes cómo colocar Kinect sin que salga volando a las primeras de cambio? Prueba este soporte ajustable compatible tanto con las TV planas de plasma, LCD, LED o TFT, y muy fácil de colocar. ¿Alguién lo había pensado?
Su precio: **9,99€**



Super 8

Spielberg y J.J. Abrams quieren darnos miedito



J.J. Abrams se viste de Steven Spielberg

El creador de 'Perdidos' trae a los cines el que es hasta ahora su proyecto fílmico más ambicioso.

Con tan solo dos películas, a finales de los 70 y principios de los 80, Steven Spielberg se convirtió en uno de los cineastas del cine de extraterrestres más importante de Hollywood. Estos dos filmes, 'Encuentros en la Tercera Fase' (1977) y 'E.T.: El Extraterrestre' (1982) son dos de las películas más representativas de este subgénero de la ciencia ficción, y una de las principales razones de que hoy 'Super 8' exista.

El director y guionista J.J. Abrams narra la historia de un grupo de adolescentes que están grabando una película de zombies en super 8 (el formato de vídeo popularizado en los años 70 sobre todo para grabar de manera casera) cuando son testigos de un accidente de trenes. Poco después comienzan a producirse una serie de misteriosas desapariciones y sucesos inexplicables que el sheriff del pueblo debe investigar. ¿La razón de los sucesos extraños? Que en el tren había almacenada una gran cantidad de material procedente del Área 51, y oculta un gran secreto...

Con 'Super 8', Abrams ha realizado su particular homenaje al cine de los 80 en general y al de extraterrestres en particular, con reminiscencias de películas tan dispares como las ya mencionadas 'Encuentros en la Tercera Fase' y 'E.T.', pasando por 'Los Goonies', 'La Guerra de los Mundos' o 'Regreso al Futuro'. Un cóctel explosivo del que el propio Spielberg es productor y que ya ha sido un éxito en Estados Unidos, donde en su primera semana recaudó 37 millones de dólares.

El homenaje no solo está en la trama o en el modo de tratar la relación con los extraterrestres. Llega hasta lo estético, mucho más allá del atrezzo, al sonido característico del formato super 8 en los momentos en los que vemos imágenes de ese tipo de vídeo o al grano de la imagen, que tanto recuerda a los 80 y que se ha perdido debido a la grabación digital. El equipo de fotografía, liderado Larry Fong, colaborador habitual de Abrams, ha realizado un gran trabajo en este aspecto. Incluso los efectos especiales han sido desarrollados como antaño, ya que el monstruo que aparece en el filme no ha sido creado totalmente por ordenador, sino que se han combinado técnicas de efectos clásicas.

Sin embargo, más allá de la trama fantástica, 'Super 8' también brilla por la calidad de sus interpretaciones. Abrams ha querido plasmar también el clásico paso de la infancia a la madurez en los niños que aparecen en la película, auténticos protagonistas del filme.

Desde ese punto de vista, 'Super 8' combina elementos dramáticos e incluso algo de romance. Destacan estas interpretaciones infantiles, con rostros nuevos, ahí reside parte de la frescura del film.

J.J. Abrams quiso crear un blockbuster veraniego que a la vez fuera de calidad, de esos que tan bien sabe dirigir Spielberg. Un filme que recuerde al pasado y que, a la vez, tenga peso, importancia y empaque por sí mismo. Y lo ha conseguido. No somos los únicos en decirlo, las críticas son unánimes. 'Super 8' es, probablemente, el mejor filme que puedes ver este verano. ■ > ***David Navarro***





SE ESTRENÓ EN JUNIO en Estados Unidos, donde cosechó buenos datos de taquilla.

J.J. Abrams, un creador de series de culto

> Más allá de la calidad del filme, que la tiene a espuertas, el mayor reclamo de 'Super 8' desde que se anunció ha sido el de su creador, director y guionista, J.J. Abrams. Su principal obra la conocemos todos y la hemos visto también casi todos, 'Perdidos'. En ella fue guionista principal (junto con Damon Lindelof), productor ejecutivo, director del capítulo piloto e, incluso, compositor del tema principal de la serie.

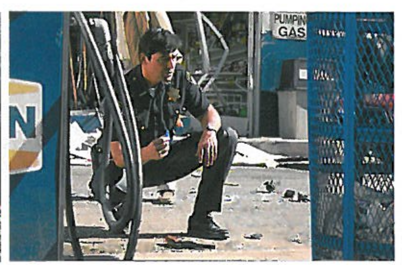
Sin embargo, lleva más de 20 años trabajando en el mundo audiovisual, especialmente como guionista, con películas como 'Armageddon' o 'Misión Imposible III', y series como 'Felicity', 'Alias' o 'Fringe' (esta última actualmente en emisión).

También ha sido director de dos, 'Misión Imposible III' y 'Star Trek XI', 'Super 8' es su tercera película. Por otro lado, ha sido productor de numerosas series y películas, entre ellas las propias 'Star Trek XI' y 'Super 8', 'Monstruoso', 'Seis Grados' o 'A propósito de Henry', una de las primeras en las que trabajó.

Y, una curiosidad, en sus primeros años tuvo pequeños papeles como actor en algunas películas, como 'A propósito de Henry', 'Diabólicas' o 'The Suburbans'.

Es un homenaje al cine de los 80, desde el atrezzo a grano de la imagen





Comunidad

Xbox 360

Dead Island

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
Avance de Dead Island, a pocas semanas de que salga a la venta. ¿Le tenéis realmente ganas a este juego?

Ismael Gutiérrez Garoz: Tengo ganas de comprarle, pero ahora vienen un monton de juegazos que están por delante en mi lista. Por ejemplo, *Deus Ex: H.R., Driver: San Francisco, F1 2011, Fifa 12*. Pero sin lugar a dudas para Navidades me lo compro, por que es una pasada como pinta.

Arsenio Angel Cruz Sanchez: Yo si le tengo ganas. Espero que se vea igual que los vídeos promocionales pero, ¡es que en septiembre salen tantos juegazos! Gears of War 3 y Fifa 12 están por delante.

Carlos Perez: Veremos a ver, yo ya no me fio de los vídeos hasta que no lo pruebe nada.

Kinect

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player

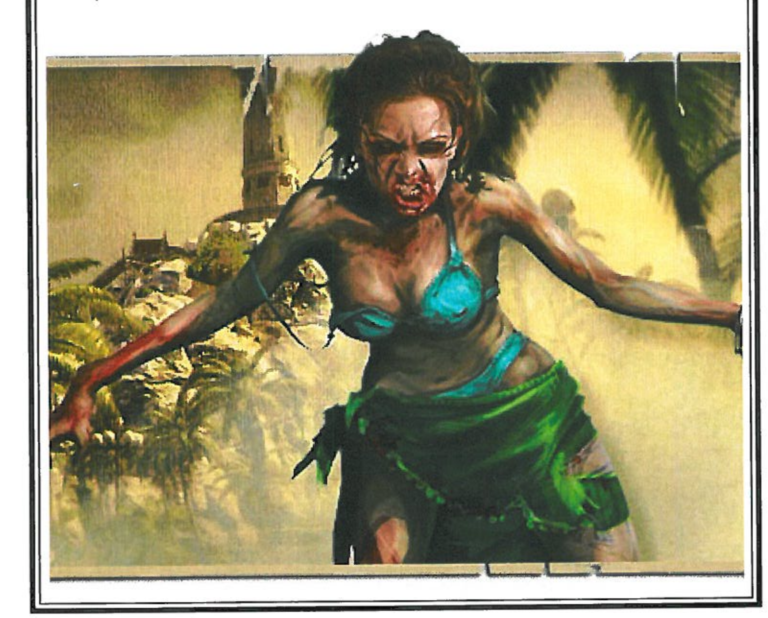


Marca Player
FIFA 13 apostará por Kinect, ¿lo véis viable? ¿Qué funciones implementaríais vosotros?

Dono Wölverine: Yo veo básico el saludo inicial virtual entre equipos con los árbitros y el intercambio de banderines...XDDD. Puede estar divertido siempre y cuando puedas usar ambos sistemas, el de mando de toda la vida y el de Kinect por probar algo nuevo...

Erick Helmut Zechner Garcia: Estaría bien. Poder patear el balón y hacer regates y toda esas cosas. Bueno, eso espero. De todos modos, saludos a Marca Player desde México.

Marc Moyà: El día que Kinect cobre más importancia en el *FIFA* que el propio pad, o peor aún, se haga imprescindible, ese día dejaré de comprarlo...



Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Con qué juego y para qué plataforma entraste en esta generación? ¿Alguno que lleve desde los inicios dándole caña a tu consola?

Clyde Álvaro Xplosion: Por una parte *MGS4*. Por la otra, *Twiligh Princess*. Vendeconsolas, vaya...

Mamel Quiles Belda: Uncharted para PS3 y todavía lo tengo pendiente de acabar...

Adrià Martínez Alegret: Obviamente, al llegar con Wii jugué al principio a *Wii Sports*, pero de dar caña, me quedo con *Smash Bros Brawl*.

Andrés Pardo: *Assassins Creed 1* en PC. En DS aún sigo jugando a *Mario Kart*.

David Ochoa: Cuando compré la Xbox360 con el *Gears of War* ¡quedé alucinado! Estaba a años luz de lo que venía jugando en PS2...

Jose Montesinos: *CoD 2* y *Project Gotham 3* en la Xbox 360, ¡el primer dia a la venta! Fui de los primeros en jugar en 720p en lo que a consola se refiere! Ahora estoy a la espera de la próxima Xbox que salga para hacerme con ella el primer día otra vez. Paso de la marca Sony :).

Antonio Macián Martínez: Aunque compré la Xbox 360 en un pack con el *PES 6*, al que realmente le metí caña fue al primer *Bioshock*, que salió a los dos meses de comprarla. Y más tarde a *Oblivion*, uno de los motivos por los que me hice con ella. ¡Saludos!

Juan Carlos Merino: Pues yo compre de lanzamiento la Xbox360 con los juegos *Perfect Dark Zero* y *Kameo*. En esos tiempos todavía tenía una tele de esas antiguas, de culo, y ya se veían genial.

PC/MAC

1 **Andrés Pardo Ortiz**
e-mail

Hola amigos:

Desde el genial *Assassin's Creed*, llevo comprando los tres juegos de la saga (además de los de PSP, DS, etc...) para mi PC. Hasta ahora no ha habido ningún problema con los juegos, están muy bien optimizados y los puedo poner todos al máximo. El problema viene ahora: *Revelations*. En distintas webs de videojuegos españolas he estado preguntando sobre las compatibilidades de *Revelations*, y la respuesta no me ha gustado.



Hay varios usuarios que dicen que *AC: Revelations* no será compatible con Windows XP. Una gran sorpresa, dado que iba a reservarlo (como todos los juegos anteriores), en su edición especial.
Mi pregunta es: ¿Será o no compatible con Windows XP? Porque si no, habrá que quitar la reserva de la Animus Edition de GameStop...

Respuesta:
Saludos, Andrés. Nos encanta que seas tan fan, como nosotros, de la saga *Assassin's Creed*. Narrativamente es una de las mejores de los últimos tiempos.
A ver, hasta este momento, lo que se sabe es que *Assassin's Creed:*

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:

marcaplayer@unidadeditorial.es

con el asunto: **PC, Sony, 360** o **Nintendo**

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de Datos.



Encuesta de Facebook

Tenemos grandes títulos por llegar en esta recta final de 2011, pero ¿cuál es vuestro juego más esperado para PC de lo que queda de año?

A) Modern Warfare 3 - 45 %

B) Battlefield 3 - 37 %

C) Diablo III - 14 %

D) The Elder Scrolls V: Skyrim - 7 %

E) Deus Ex: Human Revoluton - 3 %

F) FIFA 12 - 3 %

G) Batman Arkham City - 2 %

Opción	Votos
Opción A	45
Opción B	37
Opción C	14
Opción D	7
Opción E	3
Opción F	3
Opción G	2

***Encuesta contabilizada en número de votos.**

Revelations correrá también en Windows XP, en DirectX 9. Los requerimientos a los que hemos tenido acceso hablan de mínimo una GTS 250, un Intel Core 2 Duo E7300 2.66Hz y 4Gb de RAM, así, que, en principio, no tendrías que tener mayor problema para correrlo en tu PC.
Otra cuestión es que aproveche elementos de gráficas superiores y tecnologías DirectX 10 y 11, por lo que, sin lugar a dudas, te recomendamos encarecidamente que actualices el sistema operativo. En caso de que dispongas de un equipo viejo, el propio Windows 7 gestiona muy bien las potencialidades de los equipos antiguos, así que lo que sucedía con Windows Vista ya no pasa y seguro que podrás ejecutar muchos títulos con más restricciones que este *Assassin's Creed: Revelations*.

2 Raúl Manuel Gil Ferrer
E-mail

Hola amigos. Tengo una pregunta para Marca Player: ¿Qué juego creéis que os llamaría la atención en una consola refiriéndome al género? Por ejemplo: ¿Qué opinaríais si saliera un MMO para consola como el *Wow*?

Respuesta:
Saludos, Raúl. Podemos enfocar tu pregunta desde distintos puntos de vista: si te refieres al género más inusual para ver en consola, podemos hablar de muchos: Desde un RPG a la vieja usanza estilo *Baldur's Gate*, hasta una Aventura Conversacional o cosas así. Sencillamente porque no es su público objetivo y porque, además, es de muy difícil adaptación. Al mismo tiempo, es interesante analizar cómo ese proceso que se está viviendo en otros géneros que parecían imposibles, está redifiniendo los géneros y las jugabilidades en sí. Tan solo tenemos que ver en qué se han convertido los RPG con *Mass Effect* y *Dragon Age 2*, en Actions RPG. En este último título es todavía más patente, al existir un *Dragon Age* original que también salió en consola y que intentó, sin éxito, llevar el control tradicional de PC a un pad.



Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Cuál creéis que es hoy la mayor amenza para las videoconsolas? ¿El 'cloud-gaming' o Apple y su constante renovación de hardware?

Francisco Manuel García Matas: La mayor amenaza para las consolas, sobre todo las portátiles, es que hay otros dispositivos en los que existen juegos gratuitos bastante entretenidos y otros de pago, muchísimo más baratos que en consola, que poco tienen que envidiar a esos juegos. Además, que una consola sirve para jugar, mientras, por ejemplo, un iPhone, además de para jugar tiene muchísimas más funciones.

Andrés Pardo: La mayor amenaza para las consolas son los ordenadores, PC o Mac, más potentes, más rápidos, menos LAG, más prestaciones. El único motivo por el que no todo el mundo tiene PC es por su precio, que acaba saliendo rentable por la durabilidad del PC y las ofertas de juegos (que suelen ser mas baratos).

Alex Fonte Daza: Creo que realmente peligro peligro no es ninguno porque las consolas creo que dan una mayor jugabilidad, y siempre es mas divertido jugar en la consola. Pero, respecto a cuál es una mayor amenaza, creo que son los cloud-gaming, porque hay grandes juegos muy divertidos que son gratis o baratos y que dan muchas horas de diversión, como por ejemplo Dofus o Ikariam.

Oscar Garcia Cuesta: Sin ninguna duda las aplicaciones móviles y para tablets, solo hay que mirar las ventas, es imparable

Raúl Manuel Gil Ferrero: La peor amenza para una consola es y será siempre un madre enfadada contigo.

Comunidad

En cuanto al tema de los MMOs, como sabes, existen varios, entre los que destacan *DC Universe Online* por lo bien que se ha llevado a cabo la migración. Es más, aquí también ha sucedido algo parecido a lo que antes hablábamos: El combate se ha transformado en una serie de combos propios de los juegos de lucha, dejando atrás las rotaciones de habilidades tradicionales en los "WoW-Like". Creemos que el género MMO tiene mucho que aportar al sector consolero y lo iremos viendo a medida que pasa el tiempo. SOE ha demostrado que es posible jugar y divertirse con un MMO en consola y, además, ha dado un paso adelante en la redefinición del propio género.

¡Esperamos que las respuestas te hayan servido!

3 Ion Etxenike Hernández
Facebook

¡Qué tal compañeros! Me gusta bastante la revista. Me parece que hacéis un buen trabajo, pero (siempre hay un pero ;) creo que os falta algo, más de información sobre juegos de PC. Estaría bien que pusiérais los requisitos mínimos de los títulos analizados, ya que la revista la compro como referente para adquirir los juegos y los requisitos son un dato a tener en cuenta. Gracias y saludos.

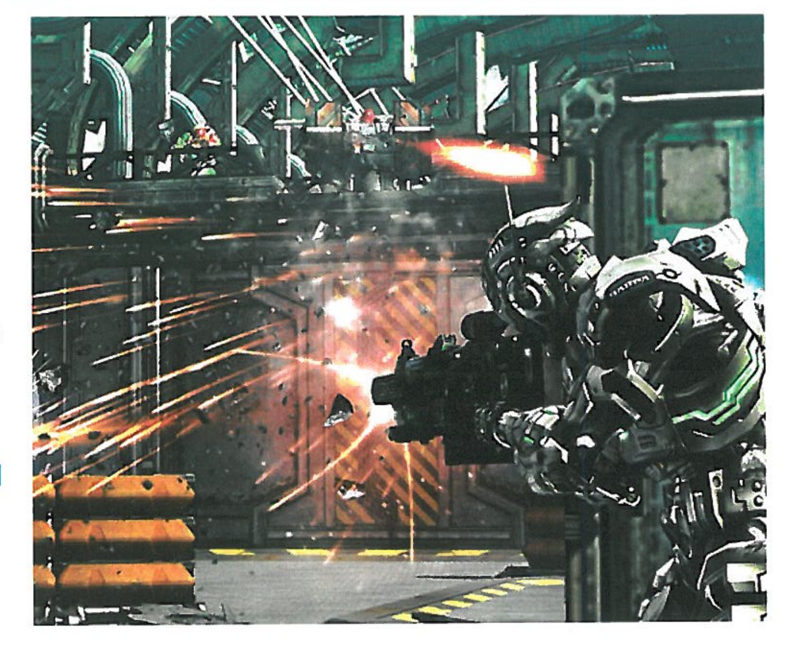
Respuesta:
¡Saludos Ion! Nuestra apuesta por PC es de primera fila. Es más, la sección de MMO es una clara prueba de ello, con cinco páginas exclusivas. Además de los avances, análisis exclusivos, etc... Pero claro que sí. Tienes razón. ¡Siempre se puede hacer mejor! Y es más, tu aportación de los requisitos mínimos no caerá en saco roto y lo ponemos en el debe de actualizaciones para la ficha de PC. ¡Muchas gracias!

Multiplataforma

4 Alex Fonte Daza
Facebook

¡Hola! Me quiero comprar un nuevo juego. Me interesa, que sea un shooter en primera persona (FPS), con espacios muy abiertos, a lo sandbox, y que sea un poco variado. Había pensado en *Operation Flashpoint Red River*, ¿Creéis que es una buena elección?

Respuesta:
Si lo que quieres es algo arcade, directamente *Battlefield*, pero si buscas variado y espacios abiertos, *Operation Flashpoint Red River* es táctico, aunque carga un poco en la parte más arcade que puede sorprenderte más. Eso sí, si lo tuyo es la estrategia de combate con espacios muy amplios y estás dispuesto a superar su curva de dificultad inicial, dale una oportunidad a *Arma II*. Es, sencillamente, espectacular.



5 Sebastián Pacheco
Facebook

Hola, estoy bastante indeciso ¿cuál me recomendáis de estos dos juegos? ¿*Vanquish* o *Enslaved*?

Respuesta:
Hola Sebastián. La verdad es que son dos juegos difícilmente comparables. Ambos son de acción en tercera persona, pero poco más tienen que ver. El primero es un shooter puro, adrenalítico, en el que la velocidad es el principal elemento jugable y está ambientado en un futuro muy robotizado y de estilo muy japonés. El segundo es más una aventura de acción, más del tipo de *Uncharted* o *Tomb Raider*, con puzles, ciertos tintes de lucha cuerpo a cuerpo e incluso plataformas. También está ambientado en el futuro, pero en un mundo más salvaje, más natural, aunque no por ello menos peligroso.

¿Nuestra recomendación? *Vanquish*. Tiene sus fallos, sí. Es muy corto (unas 5 horas) y no tiene multijugador (*Enslaved* tampoco, aunque te durará unas 10 o 15) pero desde el punto de vista jugable, es superior. No te dejará descansar un minuto, la utilización que hace del slow motion (ralentización del tiempo) es espectacular y es un puro arcade de puntuaciones. Nosotros nos divertimos mucho más con *Vanquish*. Lo bueno, que ambos están rebajados de precio. *Enslaved* lo puedes encontrar por unos 25 € y





Vanquish aún por menos, unos 20. ¡y además hicimos una completa guía!

Playstation



6 Raúl Manuel Gil Ferrer
Facebook

Hola "Marcaplayeros", ¿Cómo estamos? Quería preguntar unas cosillas.
1- ¿Es cierto que hay de camino un nuevo juego de *Dragon Ball* para 360 y PS3?

2- ¿Saldrá *Army of Two 3*?

3- Quiero engancharme con un amigo a un juego de PC gratuito a poder ser. No me importan los gráficos ni el género, solo que sea adictivio y entretenido. ¡Gracias y saludos!

Respuesta:
Hola Raúl, intentaremos contestarte lo mejor que podamos:

1- Efectivamente, sí, hay un nuevo *Dragon Ball* para 360 y PS3. Lo anunció oficialmente Namco Bandai en la Japan Expo de París y, a modo de curiosidad, su nombre, *Dragon Ball Ultimate Tenkaichi* ha sido elegido por los jugadores. Saldrá a la venta el 28 de octubre y vuelve a ser un título de lucha muy en la línea de los *Raging Blast*, no en vano el estudio desarrollador es Spike, que ya lo fue de estos dos juegos anteriores. No obstante, se está intentando recuperar un poco el "espíritu *Tenkaichi*", es decir, lograr más dinamismo en las batallas, mejorar el control... Habrá un centenar de personajes y se rescatan algunos clásicos. La verdad, tiene buena pinta, mejor que la de los *Raging Blast*.

2- Electronic Arts, la distribuidora del juego, no ha confirmado que estén desarrollando un nuevo título de la franquicia. Por poder ser, sería posible que saliese, pero tampoco es un título que cosechase demasiados éxitos, por lo que también podría quedarse sin tercera parte. Si se confirma algo, te lo haremos saber.

3- Te doy dos nombres: *Runes of Magic* y *Team Fortress 2*. Los dos son, quizás, los mejores juegos gratuitos para PC de su género. El primero es un MMO, muy del estilo de *World of Warcraft*, aunque no tan completo, y que tiene una comunidad de millones de jugadores por todo el mundo. Tienes docenas de horas de juego en él y jugar con amigos es divertidísimo. El segundo es gratuito desde hace muy poco, y puedes acceder a él a través de Steam. Es un FPS multijugador, muy entretenido, en el que hay que enfrentarse por equipos al contrario y donde cada personaje tiene unas habilidades diferentes.

> "TE RECOMENDAMOS RUNES OF MAGIC Y TEAM FORTRESS 2. QUIZÁS LOS DOS SEAN LOS MEJORES JUEGOS GRATUITOS PARA PC DE SU GÉNERO"



7 Daniel Martínez
Facebook

¡Problema! Compré el *Gran Turismo 5* y cuando lo instalo en PS3 para que las pantallas de carga del juego tarden menos se me para a falta de 9 segundos. ¡Y eso que estuve esperando casi una hora! ¿Qué puedo hacer? Y otra pregunta, qué me recomendáis, ¿*Mass Effect 2* o *Dragon Age 2*?

Respuesta:
Hola Daniel. Lo de *Gran Turismo 5* pueden ser dos cosas. O que ha habido algún error en la carga o que tienes poco espacio en el disco duro. Lo primero es muy fácil, simplemente vuelve a iniciar la carga. No creemos que sea el espacio en el Disco Duro,





Leído en MarcaPlayer

www.marcaplayer.com



Marca Player
Videotópicos: Todos aquellos tópicos que tienen los videojuegos y que no son ciertos. (Comentarios en la web)

David Gracia Pablos: A ver si se da cuenta ya cierta gente de que los videojuegos NO son para niños, ni incitan a la violencia ni nada, son una forma de ocio como otra cualquiera

-VII-: Y una vez conseguido eso, el paso siguiente: que cierta gente (incluyendo los mismos desarrolladores de videojuegos) nos demos cuenta de que, al igual que otros medios de expresión utilizados también para el entretenimiento, también es una forma de arte... [...]

byswhaleo: Yo diría que actualmente es el cine el que tiene mucho que envidiar a los videojuegos. [...]Historias interactivas, efectos visuales a la altura de cualquier superproducción, rejugabilidad, juego cooperativo, expansiones, mods... [...]. Y cuando aparezca Onlive, adiós a la inversión inicial en la consola...

n3on: [...] Aunque me molesta inmensamente que haya "censura" política, sí que creo que hay ciertos juegos que no "incitan" a la violencia pero sí estan hechos para realmente comportarte como una mala persona. [...] Para mi gusto esos son los más divertidos, pero los padres deberían informarse antes de que un niño pueda comprar ese tipo de juegos...

mercier: Para eso ponen la clasificación por edad

dparrilla : Con 36 años y jugando siempre que puedo......muchos me tachan de crío, pero para mi es tan natural como ver una película o leer un libro, y espero seguir jugando por muchos años..

porque la consola te suele avisar cuando vas a instalar algo para lo que no tienes espacio, pero nunca se sabe. Primero, chequea cuanto espacio te queda. Tienes que ir a Ajustes -> Ajustes del sistema -> Información del sistema y ahí podrás consultar el espacio libre que tiene en tu PS3. Si te quedan menos de 10 GB, deberías borrar cosas. Para ello, te recomendamos que vayas a Juego -> Herramientas de datos de juego y ahí borres los archivos de los títulos a los que ya no jueges. No te preocupes, no borrarás tus partidas, sino los datos de instación de los juegos, y hay algunos que ocupan muchísimo.

En cuando a si te recomendamos *Mass Effect 2* o *Dragon Age 2*... Depende de tus gustos, como siempre. A nosotros nos parece mejor juego, y más completo, *Mass Effect 2*, aunque te tiene que gustar la ciencia-ficción y, además, es más un juego de acción que de rol, aunque dicen que el tercero volverá por la senda más rolera. Pero sí, si está en nuestra mano, nos haríamos antes con *Mass Effect 2* que con *Dragon Age 2*.

8 Andrés Ramírez Berjano
Facebook

¿Habrá continuación de *Killzone 3*?

Respuesta:
Sony no ha confirmado que esté en desarrollo *Killzone 4*, aunque te vamos a contar un secreto. Hace unos meses estuvimos en Londres hablando con algunos de los máximos responsables de Guerrilla, el estudio desarrollador de *Killzone*, y les preguntamos acerca de *Killzone 4*. Nos dijeron que "no podían hablar de ello", sonriendo, por lo que es bastante probable que estén trabajando en él. No obstante, esto no deja de ser un rumor sin confirmación pero, viendo además el gran éxito que tiene la franquicia, nos sorprendería mucho que la saga no continuase.

9 Valentín Mañas
e-mail

En primer lugar, hola y enhorabuena por la revista. Soy usuario de PS3 y PSP y muchos usuarios de la portátil estamos esperando a que Rockstar se anime y, ya que ha sacado *Vice City* y *Liberty City Stories*, que haga lo mismo con *San Andreas* y saque un *San Andreas Stories*. Gracias.

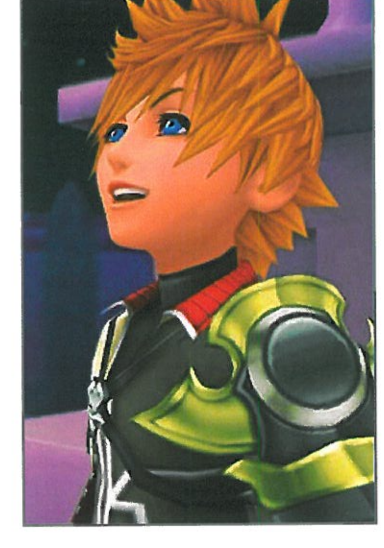
Respuesta:
Hola Valentín, ¡muchas gracias! Sentimos decírtelo, pero dudamos mucho de que vayamos a ver un *San Andreas Stories* en PSP. El último "Stories", Vice City, salió hace ya más de cuatro años, demasiado tiempo como para pensar que veremos un San Andreas en la consola de Sony. Además, el mapeado es inmenso, quizá demasiado para lo que puede gestionar Playstation Portable. Y también hay que pensar que la consola está en su última etapa, con Vita ya a la vuelta de la esquina. Si llegamos a ver un *San Andreas Stories* en una consola, sería probablemente en Vita, aunque todo esto son suposiciones.



10 Gabriel Miglino
Facebook

Hola, ¿va a salir al final un *Kingdom Hearts* para PS3?

Respuesta:
Hola Gabriel. La información que existe y que manejamos nosotros en la redacción sobre *Kingdom Hearts III* es muy escasa. No hay casi nada confirmado, simplemente es rumorología. Primero se dijo, en marzo del año pasado, que su desarrollo ya había comenzado, después Square-Enix lo negó. Se dijo que la tercera entrega sería para 3DS, y al final llegará para PS3 y Xbox 360, aunque el juego nunca se ha llegado a anunciar oficialmente. Tetsuya Nomura, productor de la serie, realizó unas declaraciones hace unos meses a la revista japonesa Dengeki Playstation en la que dijo lo siguiente: "El 2012 es el décimo aniversario de la saga, y nos gustaría hacer algo para celebrarlo. Sin embargo, ya lo digo, pese a que sea el décimo aniversario, no tendremos *Kingdom Hearts* en la calle". Vamos, que saldrá, como



pronto, en 2013, y aún no se sabe nada de él. Con el ritmo que están tomando los acontecimientos (es probable que las nuevas consolas de Microsoft y Sony lleguen en 2014), no nos sorprendería nada que el juego finalmente no apareciese para PS3 y 360 y se pasase a la siguiente generación.
¿Lo último que sabemos? Que, de nuevo, Tetsuya Nomura ha hablado para un medio de comunicación japonés, en este caso Famitsu, sobre la tercera entrega que, insistimos, ni siquiera ha sido anunciada. Ha dicho que será el capítulo final de la historia de Xehanort y que en el juego para 3DS, ese que se rumoreó que sería el 3 y que al final se llamará *Kingdom Hearts: Dream Drop Distance*, empezaremos a descubrir cosas sobre *Kingdom Hearts 3*. El título para la portátil de Nintendo saldrá el año que viene.



11 Andrés Abad
e-mail

Hola, me compré la 3DS en junio y con la bajada de precio me he quedado un poco chafado porque no creo que la diferencia de precio se compense con los 20 juegos descargables de NES y GBA. No sé si



existirá una segunda opción de obtener un bono de descuento para juegos de cartucho o algo parecido que sea un poco más equilibrado, porque quería comprarme *Star Fox 64 3D* cuando saliese y también *FIFA 12*, ¿sabéis si existirá esta posibilidad?

Respuesta:
Hola Andrés, entendemos tus quejas pero tenemos que lamentar decirte que el Programa de Embajadores es la única solución para obtener una compensación. Hasta el momento Nintendo solo se ha pronunciado en este sentido y no hay nada nuevo anunciado. En nuestra opinión, es justo en cuanto a la valoración, pero Nintendo sí que tenía que haber dejado algo más de libertad para elegir la forma de compensar y el catálogo de títulos a elegir entre todas las opciones de la eShop. Bastaría con haber emitido una recarga del saldo de las consolas conectadas para que el usuario la gastase como quisiera, pero quizá tanto a nivel técnico como económico podría ser difícil para ellos.

Me temo que tendrás que gastarte el dinero en los cartuchos de *Star Fox 64 3D* y *FIFA 12*, pero seguro que te merece la pena, son dos juegos que van a subir el nivel del catálogo de 3DS.

"LA BAJADA DE PRECIO EN 3DS NO SE COMPENSA CON 20 JUEGOS PARA DESCARGAR"

12 Claudio Ocaña
e-mail

He visto en otras webs distintas a la de Marca Player que en octubre habrá un concierto en Londres con la banda sonora de *Zelda*, ¿sabéis si saldrán viajes de España o si el concierto estará en gira y vendrá a nuestro país?

Respuesta:
Cierto, conmemorando el 25 aniversario de la franquicia, se ha organizado un concierto que se celebrará el 25 de octubre en Londres y que representará la banda sonora de *The Legend of Zelda*. Por lo que sabemos hasta el momento, será un concierto único que, si se repite en algún sitio, seguramente será en Japón o en EEUU, pero no confiamos en que haya una segunda oportunidad en Europa. Respecto a viajes organizados, nada de nada. Así que si tienes predisposición y dinero, compra la entrada ya porque las más baratas se acabaron el primer día. Suerte...

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player


Marca Player
Nintendo calienta el verano: rebaja un 33% el precio de 3DS a partir del 12 agosto.

Marca Player: Y para los que ya tengan la consola, un pack con 20 juegos de regalo a partir de esa fecha.

Fermín Landróguez: ¿Se sabe algo de cuándo habrá precio definitivo aquí en España?... El 12 de agosto es ya mismo y no se sabe nada...

Jordi Romani Martinez: O que está al caer la 2.0 o que se han pillado los dedos poniéndole el precio a la 3DS, pensándose que iba a ser todo un superventas... ¡y se han comido un colín! A ver qué movimiento hace Nintendo ahora, porque depende de lo que haga los usuarios le pueden pasar factura a la compañía...

Andrés Pardo: Es fantástico, se pasaron de rosca con 250€, ahora será una dura competición contra PSVita.

Alexander Rodriguez Cosio: Me esperaré a una nueva versión de la consola, que no creo que tarde demasiado

Andrés Ramirez Berjano: Yo paso de la 3DS, total ¿Para qué?

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player


Marca Player
Satoru Iwata, máximo dirigente de Nintendo, admite que "no hay nada" que puedan hacer para mitigar la "sensación de castigo" hacia aquellos que se han hecho con una 3DS antes del anuncio de su drástica bajada de precio.

Javi Ortiz Carrasco: Pues oye, a los que se la hayan comprado antes, que les premien con juegos gratis de la tienda de Nintendo o similar, no está mal. Mejor que unas palabras sí es.

Eduardo Diestro Escudero: La gente no se da cuenta y Nintendo se esconde en esa imagen de compañía más bien infantil y colorista, pero son una mafia comparados con Microsoft y Sony, su política de sacar rediseños de sus consolas portátiles es una auténtica vergüenza, que apenas pasa año y medio o dos desde un modelo a otro como ha pasado con la DS, que tiene más versiones ya que años la Sagrada Familia. Es una auténtica vergüenza lo que hace esta compañía.

Germán Vázquez Manchón: La política de rediseño ha sido parecida en PSP, aunque no tan escandalosa. Sin embargo, estoy profundamente decepcionado con Nintendo y el poco respeto que ha tenido con sus fans. Acabo de acabar de pagar la consola ahora y me ha supuesto renunciar a muchas cosas para luego esto. No me compensa el tema de los juegos de descarga ni en broma. Pienso que en todo caso deberían regalar 2 juegos actuales o de futuro lanzamiento y ni aún así me sentiría satisfecho después de la sucia jugada que nos han hecho demostrando lo inflado que estaba el precio

Raúl Carrera: En navidades saldrá la "3DS V2", y se tirarán de los pelos todos los que se la compren en agosto y los Embajadores. A la 3DS le falta un catálogo más amplio.



> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios



Los recomendados

Nuestras queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es.

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet 2	69,95	9.5
2	Little Big Planet	19,95	9.5
3	Ratchet & Clank. A	29,95	---
4	R&C: Atrapados...	69,95	8.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 5	71,99	9.3
2	F1 2010	60,99	9.3
3	DiRT 3	60,99	9.2
4	Motorstorm: Ap	69,95	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	29,95	9.6
2	Tekken 6	39,95	9.6
3	Marv vs. Capcom 3	60,95	9.3
4	SSFIV	39,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	59,95	9.7
2	**Deus EX: HR**	59,95	9.6
3	Fallout NV	49,90	9.5
4	Oblivion: Elder...	26,90	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	26,95	8.5
3	Civilization Rev	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	49,95	9.0
3	DJ Hero	40,95	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	69,95	9.7
2	Killzone 2	29,95	9.6
3	Bioshock	19,95	9.6
4	Killzone 3	70,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	71,90	9.4
2	NBA 2K11	60,95	9.0
3	Fight Night Cha...	69,95	9.0
4	Skate 3	69,95	9.0

PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	RDR Undead N	9,99	9.4
2	SSF2THDR	14,99	9.2
3	Lara Croft GoL	14,95	9.2
4	Blade Kitten	14,95	9.0

Acción

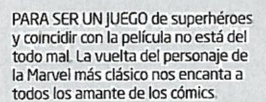
		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	29,95	9.8
2	Uncharted 2	29,95	9.7
3	AC: La Hermandad	39,95	9.7
4	L.A. Noire	65,90	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA



Capitán América

PARA SER UN JUEGO de superhéroes y coincidir con la película no está del todo mal. La vuelta del personaje de la Marvel más clásico nos encanta a todos los amante de los cómics.



D. Navarro
PLAYSTATION 3



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	44,95	9.7
3	Kirby's Epic Yarn	49,95	9.5
4	New Super Mario	49,95	9.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46,95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49,95	8.9
3	NFS: Nitro	49,95	7.9
4	Cars	29,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	49,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39,95	8.9
3	WWE SD 2009	24,95	8.8
4	Castlevania Judg	29,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	M. Hunter Tri	49,95	9.6
2	**Xenoblade Chr...**	50,95	8.5
3	Zelda: Twitlight...	59,95	---
4	FF Chocobo's Dun.	36,95	8.2

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	49,95	8.6
4	Animal Crossing	49,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	GH: Metallica	59,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	39,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	59,95	9.3
3	Metroid Prime Tril	49,95	9.2
4	007: Golden Eye	50,95	9.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	39,95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49,95	9.0
3	PES 2009	19,95	8.9
4	M&S JJOO Invier	59,95	8.9

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	29,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Pictionary	29,95	7.0

Acción

		PRECIO	NOTA
1	No More 2	39,95	9.0
2	Red Steel 2	49,95	9.0
3	S.H. Shattered M.	39,95	8.9
4	Metroid: Other M	50,99	8.4

EL EXPERTO RECOMIENDA



Xenoblade Chronicles

EL MEJOR JUEGO DE Rol japonés que te puedes encontrar este verano. La segunda parte de Xenogears es un inmenso título que te llevará a un mundo mágico.

Chema Antón
WII



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	26,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	29,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	de Blob 2: The U...	50,95	8.5

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	64,95	9.5
2	F1 2010	60,99	9.3
3	DiRT 3	60,95	9.2
4	NFS Hot Pursuit	71,90	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	29,95	9.6
2	Tekken 6	39,95	9.4
3	Marv vs. Capcom 3	60,95	9.3
4	SSF IV	39,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	69,95	9.7
2	**Deus EX: HR**	59,95	9.6
3	Fallout NV	49,95	9.5
4	Oblivion: Elder...	19,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	39,95	8.6
2	Endwar	59,95	8.5
3	Civilization Rev	59,95	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	COD: MW 2	69,95	9.7
2	Halo Reach	64,95	9.5
3	Bioshock	19,95	9.5
4	CoD: Black Ops	70,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	71,90	9.4
2	NBA 2K11	60,95	9.0
3	Fight Night Cha...	69,95	9.0
4	Skate 3	69,95	9.0

Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	RDR Undead N	800	9.4
4	Limbo	1200	9.3

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	29,95	9.8
2	AC: La Hermandad	39,95	9.7
3	GTA IV	29,90	-.-
4	L.A Noire	65,99	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA



UFC Personal Trainer

UN JUEGO COMO TAL no es, pero este UFC Personal Trainer es, como su propio nombre indica, un excelente entrenador personal para perder esos kilitos que nos sobran a casi todos.

Juan 'Xcast'
XBOX 360



PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	39,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Patapon 3	29,95	8.3
4	Locoroco 2	29,95	8.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	39,95	9.0
3	Split/Second	39,95	9.0
4	F1 2009	39,95	8.7

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2	Tekken 6	39,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Dissidia 012: FF	40,95	8.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	29,95	---
2	Persona 3	45,99	9.0
3	Tactics Ogre: Let...	40,95	9.0
4	Invizimals	39,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria C. 2	40,95	9.0
2	Endwar	29,95	8.5
3	Mytran Wars	29,95	8.4
4	Eye of Jugment L.	29,95	7.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	14,95	8.5
2	Rock Band Unplug.	39,95	8.2
3	Patapon 2	39,95	8.4
4	Patapon	29,95	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	39,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	19,95	---
3	Syphon Filter LS	24,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	39,95	9.4
2	PES 2010	29,95	---
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow.	19,95	8.0

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	29,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3	Mind Quizz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W	29,95	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	MGS: P. Walker	39,95	9.5
2	God of War: GE	29,95	9.5
3	The 3rd Birthday	39,95	9.4
4	GTA Vice City Stor.	19,95	9.2

EL EXPERTO RECOMIENDA



D. Navarro
PSP

White Knight C: Origins

ÁBRETE CAMINO POR UN MUNDO sumido en el caos de la guerra y planta cara a los Caballeros de Ysheria en solitario o junto a tres amigos gracias al fabuloso modo online.



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	New S.Mario Bros	39,95	---
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	de Blob 2: The U...	34,95	8.5
4	Lego STW III	37,95	8.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	39,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	29,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	44,95	7.2
4	WWE 2009	9,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Inazuma Eleven	39,95	9.2
3	Chrono Trigger DS	39,95	9.0
4	The World Ends...	39,95	8.7

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	39,95	8.6
4	Fire Emblem	39,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	29,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	9,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H	39,95	8.4
2	Space Invaders Ex	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 3	39,95	9.1
3	Ghost Trick: Dete...	39,95	9.0
4	Profesor Layton 2	39,95	8.7

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	19,99	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	SolaTorobo: RTH	39,95	8.6

EL EXPERTO RECOMIENDA

Chema Antón
NDS

SolaTorobo: RTH

UN MUNDO ÉPICO DE FANTASÍA engloba este bello juego de acción y rol en el que encarnaremos a Red, un perro de 17 años en la lucha contra gigantescos robots y otros enemigos.



NINTENDO 3DS

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. Monkey Ball	49,95	6.8
2	Raving Rabbids	45,95	6.5
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	PilotWings Resort	45,99	8.2
2	Ridge Racer 3D	45,99	7.7
3	Steel Diver	45,99	7.1
4	------	--,--	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	DOA Dimensions	45,95	9.2
2	SSFIV: 3D Editi...	45,95	9.0
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Ninten... +Cats	45,95	8.1
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2011 3D	40,95	7.0
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	**Pac-Man & G. Dim**	40,99	7.6
2	Puzzle Bobble U	40,99	6.0
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Ocarina of Time	45,99	9.5
2	**Starfox 64 3D**	45,95	9.3
3	RE: The Mercenar...	45,95	7.2
4	Tranformers 3	50,95	7.0

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
3DS

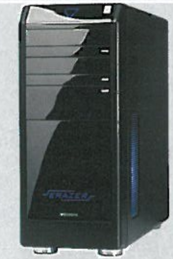
RE: The Mercenaries 3D

EXPERIMENTA POR PRIMERA VEZ las misiones del modo Mercenarios en una consola portátil. Una carrera para abatir a tantos enemigos como podamos antes de que acabe el tiempo.





PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Cataclysm	34,95	9.5
2	WoW: Lich King	34,95	9.5
3	Aion	49,95	9.2
4	Warhammer Online	29,95	9.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	9.5
2	DiRT 3	40,99	9.2
3	Pure	29,95	9.2
4	NFS Shift	49,95	8.8

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	H. Monsters II	19,95	8.5
2	Sam & Max	29,95	8.3
3	Sherlock Holmes	19,95	8.2
4	Dracula Origin	9,95	8.0

Rol

		PRECIO	NOTA
1	The Witcher 2	50,99	9.7
1	Mass Effect 2	49,95	9.6
2	**Deus Ex: HR**	49,95	9.6
3	Fallout New Vegas	50,95	9.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	StarCraft II	60,99	9.9
2	Warhammer 40K	49,95	9.3
3	Empire Total War	49,95	9.3
4	Men of War: A.S.	19,95	9.2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	59,95	8.7
2	Lego indy 2	29,95	8.3
2	iFluid	18,95	7.0
3	Up!	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	59,99	9.7
2	ARMA II	39,95	9.5
3	Aliens vs Predator	49,95	9.3
4	Arma II: OA	29,95	9.3

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	8.9
3	NBA 2K9	9,95	8.7
4	F. Manager 2010	29,95	8.5

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	29,95	-.-
3	Crazy Machines 2	9,95	-.-
4	Line Rider Freest.	19,95	-.-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	44,95	9.8
2	Batman Arkham A	39,95	9.6
3	AC: La Hermandad	49,95	9.5
4	Dead Space	19,95	9.3

EL EXPERTO RECOMIENDA



'Duardo'
PC

Deus Ex: Human Revolution

El título más importante de los últimos meses y canción del verano. La exitosa vuelta de la saga mítica de Warren Spector nos convence.



ENTRADAS PLATINUM

PS3,360,PC
Brink

AGOSTO
26,95 €

Emocionante FPS que combina el modo para un jugador, el cooperativo y el multijugador en una experiencia sin fisuras

PS3
BlazBlue: C.S ED Limitada



AGOSTO
46.95 €

Continuación de la genial saga de lucha con nuevos personajes, y con el modo Legion de la versión para PSP.

PS3,360,PC
OF: Red River

AGOSTO
26.95 €

Combate contra nuevos insurgentes en el modo multijugador cooperativo para hasta 4 jugadores online.

PS3,360,PC
Duke Nukem Forever



AGOSTO
34.95 | 26.95 €

El regreso del memorable héroe Duke Nukem en una aventura de acción y además haciendo uso de la última tecnología 3D.



XTRALIFE.es

10€ DE DESCUENTO EN Los recomendados DEL MES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos. Hasta 10 euros en las últimas novedades de cada plataforma.





Cómo usar tus códigos descuento



Entra en la tienda ***www.xtralife.es*** y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.

Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.

Introduce tu código ***Marca Player*** en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias ** Válido para versiones de la DSI XL amarilla/verde/azul ***Bundles de guitarra

Compra tus juegos habitualmente en ***www.xtralife.es*** y consigue suscripciones gratis a tu revista ***Marca Player*** y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 18 de julio de 2011.

> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

The Elder Scrolls V

SKYRIM

23 de Septiembre 2011

La fecha puede verse afectada debido a cierres de exclusiva inclusión de regalos... Rogamos tengáis paciencia.

LOS TRES MOSQUETEROS

EN 3D

CONSTANTIN FILM PRESENTA UNA PRODUCCIÓN CONSTANTIN FILM / IMPACT PICTURES EN CO-PRODUCCIÓN CON NEF PRODUCTIONS Y NEW LEGACY FILM UNA PELÍCULA DE PAUL W.S. ANDERSON "THE THREE MUSKETEERS" LOGAN LERMAN MILLA JOVOVICH MATTHEW MACFADYEN RAY STEVENSON LUKE EVANS MADS MIKKELSEN GABRIELLA WILDE JAMES CORDEN JUNO TEMPLE FREDDIE FOX CON ORLANDO BLOOM Y CHRISTOPH WALTZ SUZANNE M. SMITH, CDG PIERRE-YVES GAYRAUD PAUL DENHAM AUSTERBERRY STEFAN BUSCH MICHAEL KRANZ ANDREW STIRK PAUL HASLINGER MR. X INC. DENNIS BERARDI ALEXANDER BERNER GLEN MacPHERSON, ASC, CSC SILVIA TOLLMANN CHRISTINE BOTHE "LES TROIS MOUSQUETAIRES" DE ALEXANDRE DUMAS MARTIN MOSZKOWICZ JEREMY BOLT PAUL W.S. ANDERSON ROBERT KULZER ALEX LITVAK Y ANDREW DAVIES PAUL W.S. ANDERSON

Constantin Film IMPACT PICTURES NEF NEW LEGACY FFF Bayern medienboard

ESTRENO 30 SEPTIEMBRE